où jouer cet été:
a carte de france des clubs

17F

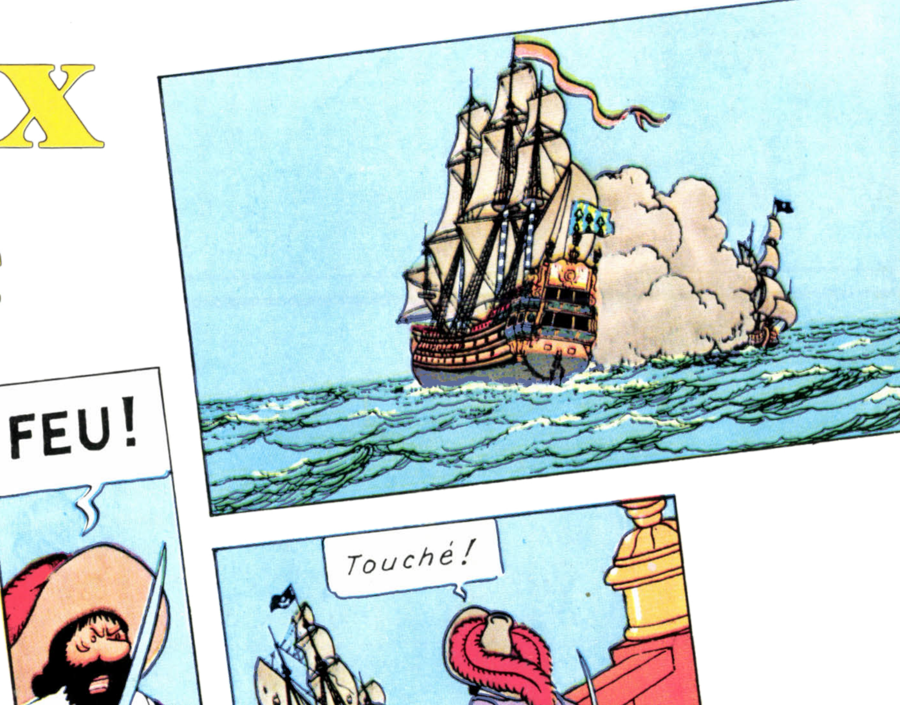
ISSN 0247-1132

jeux & stratégie

n°22

TOUS LES DEUX MOIS

les jeux de l'été



stratégiques:
les nouvelles batailles navales

drôle:
Don juans & Dragueurs un mini jeu de rôle



écologique:
galapagos, notre jeu en encart

informatique: "le prisonnier", le jeu tiré de la série télé

OPTION:
LE JEU QUI RENVERSE LES SITUATIONS.

Fini le ronron des jeux de lettres. Aujourd'hui, il y a Option. Le jeu de lettres à rebondissements, pour les joueurs top niveau... et les autres. La situation n'est jamais bloquée. Un mot n'est jamais définitif. Soudain, le "I" se transforme en "N".



Le plus astucieux a toujours le dernier mot. Tous les passionnés vont aimer ce nouveau jeu où l'on manipule les lettres avec brio.

Option a un nom prometteur. Vous verrez qu'il tient ses promesses.

Miro-Meccano

Jeux & Stratégie n° 22
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02.

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

j&s

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux

assisté de :
Michel Brassinne

conseillé par :
Pierre Berloquin
ludographe

Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin

Direction artistique :
Francis Piault

Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27

Dessins :
Claude Lacroix,
Jean-Louis Boussange
Lionel Crooson

Services commerciaux
Marketing
et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Excelsior Publicité
67, Champs-Elysées
75008 PARIS
Tél. : 225.53.00.
Directeur de la publicité :
Christian de Dives



EXTRA LE PILOTE AUTOMATIQUE! P.44.
C'EST LOIN, LES GALAPAGOS? P.64
DEMAIN, JE FAIS LA PAGE DU MATHEUX P.50
CIBLE EN VUE.. TUBE N° 1 PARÉ.. P.16

Vraiment désolés, augmentation 2 francs (comme le timbre) inévitable cause charges et coût fabrication. Merci pour fidélité! La Rédaction

P.S. Abonnez-vous ancien tarif, page 105

Lecteurs J & S
"Les Flots bleus"
Boulevard de l'Océan
La Plage-sur-mer



CETTE FOIS JE M'ÉCHAPPE! P.56

OU ALORS, JE DRAGUE.. P.30..

..OU JE M'ATTAQUE AUX GRANDS CLASSIQUES P.80

DEMAIN...

notre couverture : extrait de l'album « Le secret de la Licorne », par Hergé. Copyright by éditions Casterman-Paris.

échecs à paris : une réussite !

Pour lui redonner son titre de Capitale internationale du jeu d'échecs, eut lieu à Paris le premier tournoi des capitales, du 6 au 16 mai 1983.

Jusqu'à présent les organisateurs de tournois d'échecs essayaient de résoudre le problème suivant : « comment se débrouiller avec le minimum d'argent ? » Les mentalités changent, heureusement dirais-je.

Jean-Pierre Girard et son équipe, jeune et dynamique, tentèrent de résoudre un autre problème : « comment se procurer le maximum d'argent afin d'organiser le tournoi le plus fort et le plus intéressant possible ? ». La solution a déjà été trouvée dans bien des sports : les parrainages.

Après bien des démarches, Jean-Pierre Girard est parvenu à ses fins et le résultat est là : le Tournoi des Capitales 1983 (qui s'est déroulé au Novotel de Bagnolet) est le plus important tournoi d'échecs que Paris ait connu depuis un demi-siècle avec



photo R. Lecomte

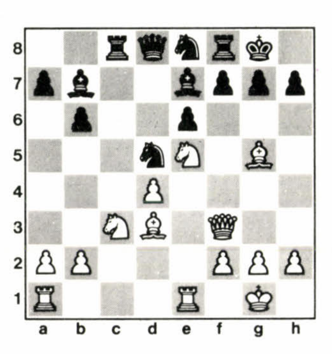
Eric Prié : premier Français et champion de Paris 83.

quatre grands maîtres et dix maîtres internationaux.

Les fans d'échecs parisiens sont venus chaque jour par centaines assister au déroulement des parties. Ils ne furent pas déçus, car aucun des joueurs invités ne vint pour faire du tourisme. Il m'a été rarement donné de participer à un tournoi aussi combatif. Un chiffre : sur les 117 parties jouées, il n'y eut que trois nulles de moins de vingt coups.

Deux joueurs dominèrent la compétition : le maître international anglais Jim Plaskett qui réalisa ainsi une norme de grand maître, et le grand maître international allemand Eric Lobron. Leur confrontation décida de la première place : Blancs = Plaskett ; Noirs = Lobron.

1. d4, d5 ; 2. Cf3, e6 ; 3. Ff4, Cf6 ; 4. e3, Cbd7 ; 5. ç4, Fb4+ ; 6. Cç3, ç5 ; 7. Fd3, ç×d4 ; 8. e×d4, d×ç4 ; 9. F×ç4, Cb6 ; 10. Fd3, Cbd5 ; 11. Fd2, 0-0 ; 12. 0-0, Fe7 ; 13. Fg5, b6 ; 14. Ce5, Fb7 ; 15. Df3, Tç8 ; 16. Tfe1, Ce8 ;



17. F×h7+, R×h7 ; 18. C×f7, T×f7, 19. D×f7, F×g5 ; 20. D×b7, Cd6 ; 21.

Des simultanées dans tout Paris ! Ici au centre commercial de La Défense.



photo C. Boutteville

Da6, C×ç3 ; 22. b×ç3, T×ç3 ; 23. T×e6, Dç8 ; 24. De2, Dç4 ; 25. De5, Ff4 ; 26. Dh5+, Fh6 ; 27. Dg6+, Rh8 ; 28. g3, Tç1+ ; 29. T×ç1, D×ç1+ ; 30. Rg2, Dç6+ ; 31. f3, Abandon.

Le grand favori, le grand maître international anglais John Nunn, termine invaincu, mais avec seulement deux victoires.

Le titre de champion de Paris revient au premier parisien, Eric Prié, comme l'année dernière.

Le classement complet :

1er : MI Plaskett (Angleterre) : 8 pts sur 9.

2e : GMI Lobron (RFA) : 7.
3e ex. : GMI Nunn (Angleterre) et Prié (France) : 5,5.
5e ex. : MI Todorcevic (Yougoslavie) ; MI Johansen (Australie) ; GMI Ree (Hollande) ; GMI Karlsson (Suède) ; MI Skembris (Grèce) ; Flear (Angleterre) ; MI Iskov (Danemark) et Bernard (France) : 5.
13e ex. : MI Haïk (France) et Vincent (France) : 4,5.
15e ex. : Maclès (France) ; MI Boey (Belgique) ; Scholz (Chili) ; MI Andruet (France) ; Mercier (France) ; MI Zichichi (Italie) et MI Giffard (France) : 4.
22e ex. : Abravanel (France) et Fayard (France) : 3,5.
24e : Harding (Irlande) : 3.
25e : Leski (France) : 2,5.
26e : Stull (Luxembourg) : 1,5.

Le jour de repos fut l'occasion d'une propagande originale pour les échecs. En effet, ce jour-là, chaque joueur du tournoi donna une simultanée. En banlieue et à Paris. Dans les clubs d'échecs, les mairies, les centres commerciaux... En tout, ce sont plus de huit cents joueurs, qui ont participé à cette grande journée des simultanées.

La remise des prix du Tournoi des Capitales a eu lieu à l'Hôtel de Ville de Paris où Jacques Chirac en personne décerna les trophées.

Nicolas Giffard.

avec j&s, participez aux championnats d'othello

Organisé par *Jeux & Stratégie*, le championnat du monde d'Othello se déroulera à Paris du 7 au 11 octobre prochain ; on prévoit déjà la présence des joueurs américains, japonais, anglais, suédois, etc.
Pour y participer, un championnat de France est organisé. Les sélections régionales se tiendront le 24 septembre à Bordeaux, Lille, Lyon, Nancy et Paris. Les premiers de chaque centre se retrouveront pour la finale nationale à Paris, le 1er octobre. Et donc, le champion 83 défendra les couleurs de la France au championnat du monde.
Eliminatoires et finale se dérouleront en 5 rondes ; système suisse ; 30 minutes par joueur ; à la pendule. Pour chaque éliminatoire régionale, de nombreux prix sont prévus : offerts par Schmidt International, société éditrice d'Othello ; et par *J & S*. En ce qui concerne le champion de France, il recevra le pion Othello de *J & S* et se verra offrir son séjour complet à Paris pour participer au championnat de monde.
Attention, inscrivez-vous avant le 19 septembre pour les sélections régionales (voir bulletin d'inscription p.103).
Pour vous entraîner, nous vous conseillons de ressortir de votre bibliothèque le n° 3 de *J & S*, où l'Othello/Reversi était en vedette... Si vous l'avez égaré (ce numéro est épuisé !), voici un petit exercice pour vous mettre en « appétit » !

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○			
2			○	●	○	○		○
3	○	○	●	●	●	○	○	○
4	○	○	●	○	●	○	●	○
5	○	○	●	○	●	○	●	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			○	●	○			
8								

Noir joue et force le gain. Solution page 99.


photo R. Lecomte

Xiang Qi, un premier tournoi

Les 23 et 24 avril dernier, était organisé par ICCCA (International Correspondence chinese chess association, 1 bis, rue Mornay, 75004 Paris) le premier tournoi européen open de Xiang Qi, à l'American Legion (49, rue Pierre Charon, 75008 Paris).
Trente et un participants : des Asiatiques surtout, mais également des Anglais et des Français. Le vainqueur fut un jeune Chinois Ting Wai-On.
Sur la photo, vous remarquerez que, pour la première fois, le Xiang Qi était joué avec des pièces d'échecs classiques, plus huit pièces chinoises (quatre éléphants et quatre bombardes). Cette nouvelle présentation du jeu, avec les 40 pièces, sera commercialisée en septembre.
Signalons, pour les amateurs, que l'American Legion reçoit les joueurs de Xiang Qi tous les samedis après-midi.

Tarot : les Parisiens dominent les championnats de France 83

• Le Championnat de France de Tarot individuel 1983 a vu la victoire du Parisien Pierre Paquot, négociant en timbres-poste de 40 ans, devant trois autres Parisiens Fabien Lacroix, Frédéric Sarian et Yves Lormant et le Bourguignon Pierre Cammas. Cette finale s'est déroulée en avril dernier à Chalon-sur-Saône, et a permis d'établir un record de participation pour les tournois opens organisés parallèlement par notre collaborateur Emmanuel Jeannin-Naltet, avec près de 500 joueurs.

• La finale du championnat de France par triplettes se jouait durant le week-end de la Pentecôte à Vichy, dans le cadre du Festival de la Confédération des Loisirs de l'Esprit. De nouveau une victoire parisienne avec Bernard Gautrelet, Didier Masquelier, Michel Olmos, champions de France par triplettes 1983, devant Gérard Lancry, Roger Poncet, Robert Rozin (Lyon).

• Le championnat interclubs s'est déroulé pour la catégorie National à Blois, les 11 et 12 juin ; pour la catégorie Espérance à Tours, les 4 et 5 juin. Dans le National, victoire du Chelem Club Maisonnais (de Maisons Alfort) devant Bordeaux, Lyon et Toulouse.
Dans l'Espérance, victoire du Cavalier Massaliote (de Marseille) devant Belleville-en-Beaujolais, Deauville et Bordeaux.

• Lors de son assemblée générale, la Fédération française de Tarot a annoncé l'informatisation de son fichier joueurs et classements.
De ce fait, elle est en mesure de proposer aux comités et clubs de Tarot un système informatisé, clés en main, pour le traitement des résultats des tournois en duplicate (le logiciel est fourni ; un stage d'initiation est pris en charge par la fédération), pour 10 000 F. A saisir ! Contactez la Fédération française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

dans la bibliothèque du stratège

LE BRIDGE

Avec les échecs, le jeu qui compte le plus d'ouvrages liés à son thème. Freddy Salama vous en a sélectionnés quelques-uns...

• *Le Bridge,* de Jean-René Vernes (éd. Hatier, dans la collection Loisirs et Jeux). L'auteur Vernes est l'un de nos théoriciens les plus originaux. On lui doit notamment un petit livre remarquable sur les levées totales et une étude statistique intéressante qui précise les principes d'évaluation des mains. Ce dernier ouvrage est une initiation au bridge sans grande prétention.

• *Le Bridge en tournoi par paires,* de Jean-Marc Roudinesco (éd. Belfond). Le livre est composé de deux tomes : le premier recense et analyse les difficultés et donne une ébauche de traitements ; le second expose des solutions techniques utilisées en compétition. Ces techniques sont illustrées par des exemples pour la plupart pris sur le vif.

• *Pas à Pas,* Tomes 3 et 4 par R. Berthe et N. Lebely (éd. E.P.S.). Nous vous conseillons sans réserve ces deux derniers tomes qui viennent de paraître : le jeu de la carte en flanc à sans atout (tome 3) et à la couleur (tome 4). Le schéma qui a fait le succès des ouvrages précédents a été respecté ; d'abord un bref rappel des techniques à employer, suivi de cinquante donnes commentées « Pas à Pas », puis une série d'exercices (avec leur solution) se rapportant aux sujets traités. L'ensemble se termine par une table analytique regroupant les donnes par thèmes.

• *Tops.* Il ne s'agit pas d'un livre mais d'un coffret qui permet par un procédé original de jouer les donnes de grands tournois. Les fiches de fréquences jointes vous permettent de calculer votre pourcentage et ainsi d'estimer votre prestation presque comme si vous aviez participé à la compétition. Quatre grands tournois sont sélectionnés chaque année. Notons le festival de Juan les Pins open 82, Deauville 82, les olympiades de Biarritz...
Tops nous semble très intéressant pour les bridgeurs de tous niveaux. Essentiellement pratique, il permet pour un coût très abordable d'introduire la compétition dans un cercle amical.

• Pour finir, quelques titres classés par thèmes et par niveaux.

Initiation aux enchères :
— *Tout le monde peut jouer au bridge,* par Jais Lebel.
— *La nouvelle Majeure Cinquième,* par Jais Lebel.

Initiation au jeu de la carte :
— *Bien jouer avec le mort,* par J. Delorme.
— *Pas à Pas* (tomes 1 et 2) par Berthe et Lebely.
— *Les Cahiers du bridge,* par Trézel (19 titres).

Perfectionnement :
— *Bridge d'aujourd'hui,* 2 tomes, par Delmouly.
— *Le Flanc Italien,* par Clément.
— *La signalisation,* par Delmouly.

Jeu de la carte :
— *Le Squeeze,* 3 tomes par B. Romanet.
— *Les entames,* par Delmouly.
— *Bridge dans la ménagerie,* par Mollo.
— *La défense mortelle,* par Kelsey.
— *Du non classé à l'expert,* par Meyer et Conti.

LE GO

Presque simultanément viennent de paraître trois (bons) ouvrages en français. Pierre Aroutcheff nous en parle...

• *Bien conduire sa partie de go,* de Lim Yoo Jong, et Jean-Pierre Lalo. (éd. Chiron, collection Jeulogic). M. Lim, (5-Dan) assisté de Jean-Pierre Lalo, analyse trois parties jouées en championnat de France. Il peut se le permettre d'autant plus que tous les joueurs sont... ses élèves ! Chaque partie est décortiquée presque coup par coup. Les explications très claires et détaillées sont accessibles au débutant. C'est un livre qui se dévore, mais quand on l'a fini, on s'aperçoit en deuxième lecture qu'il y a encore beaucoup à découvrir ; on pénètre ainsi par strates successives, au fur et à mesure de ses propres progrès, les raisonnements qui sont à l'œuvre tout au long de la partie. La voie royale pour qui veut progresser.

• *Les bases techniques du go.* Livre 2. Le jeu à 6 pierres, de Lim Yoo Jong et Myung Jin Shin. (éd Chiron, collection Jeulogic). Cet ouvrage très attendu fait suite au *Jeu à 9 pierres de handicap*. En 10 parties « théoriques » M. Lim, qui joue à la fois les noirs et les blancs, donne toutes les armes nécessaires au débutant pour affronter plus fort que lui.
Comment simplifier le jeu et éviter les pièges pour bien mener sa barque... Comment éliminer les coups réflexes débiles et découvrir les bonnes « formes » et les Tesuji, ces coups miracles. Comment s'adapter à toutes les situations en développant le sens global. Comment apprendre à donner du fil à retordre aux méchants blancs...

• *Le jeu de go* de Pierre Aroutcheff. (édit. Hatier, collection Loisirs et Jeux). Je suis assez mal placé pour parler des qualités et des défauts de ce livre, puisque j'en suis l'auteur. Ce que j'ai voulu faire, c'est donner les moyens à quelqu'un, qui n'a jamais joué au go et n'en connaît pas les règles, de commencer en se débrouillant tout seul.
Pour cela, j'ai essayé de comprendre quels étaient les principaux obstacles à la compréhension du jeu et spécialement dans les tout premiers pas. Une bonne partie du livre est ainsi consacrée aux tactiques les plus élémentaires, étape indispensable avant de pouvoir s'abandonner aux plaisirs de la stratégie. Pour apprendre à marcher tout seul, et à voir avec ses yeux.

jeux &

SATANIX

Habourdin

matériel : un axe autour duquel tournent 16 anneaux composés de 10 faces chacun. Sur ces faces, 144 lettres et 16 cases vierges. A chaque lettre est associée une valeur numérique comprise entre 1 et 16. L'une des extrémités de l'objet est ammovible, ce qui permet de dégager tous les anneaux et de les mélanger pour procéder à une nouvelle répartition des lettres.

le jeu :
il consiste à obtenir le plus grand nombre de points en formant des mots d'au moins deux lettres. Chaque mot formé doit se situer sur une ligne définie par la présence de flèches dessinées à chaque extrémité du *Satanix*.
Une partie se déroule ainsi : le premier joueur forme un mot en essayant d'accumuler le plus de points possible. Le score est fonction de la longueur du mot trouvé et des valeurs de lettres utilisées. Tout mot réalisé doit être suivi d'une case vierge. L'autre joueur prend le *Satanix* tel que l'a laissé son adversaire et doit à son tour composer un mot. Il peut le faire en créant un mot à la suite de l'espace vierge ; en allongeant d'au moins deux lettres le mot de son adversaire (par exemple « séjour » peut devenir « séjourner ») ; ou encore en modifiant, par rotation d'un ou plusieurs anneaux à l'exception du premier, le mot de son adversaire. Modification et accroissement du nombre de lettres sont compatibles. Le tour suivant commence par la rotation d'un cran du premier anneau. C'est le joueur qui a terminé le tour précédent qui commence. La partie prend fin quand les neuf lettres du premier anneau ont toutes servi d'initiales.

commentaires :
au premier abord, la tentation est grande de se contenter de jouer avec *Satanix* au *Mot le plus long*. Et puis, quand on

stratégie a joué pour vous...

s'aperçoit que l'adversaire marque facilement un bonus de 10 points en modifiant une seule des lettres du mot que l'on a créé, on change de tactique. On découvre que le *Satanix* est un jeu qui s'appuie autant sur la substitution de lettres que sur la longueur des mots. En fait, à chaque tour, le rôle des joueurs est dissymétrique : le premier doit former un mot en pensant à la fois recueillir le plus de points possible et à empêcher son adversaire de modifier sa réalisation. Le second cherche la faille. Puis les rôles sont intervertis au tour suivant.

Les rebondissements sont nombreux et souvent cocasses. L'objet est pratique, les anneaux tournent facilement mais pas trop. Et puis, on ne risque pas la perte d'un pion ! C'est le jeu de lettres idéal pour les vacances : un objet (25 cm) que l'on peut toujours glisser dans un sac et le sortir, prêt à jouer, en voiture, dans le train, sous la tente, à la plage. Une très bonne idée, parfaitement réalisée.

en bref :
type de jeu : lettres ;
nombre de joueurs : 2 ;
présentation : 8/10 ;
clarté des règles : 8/10 ;
originalité : 9/10 ,
nous aimons ♥ ♥ ♥
passionnément.

JEU DU ROBERT

Schmidt International

matériel :

• un damier de 13 cases sur 13 entouré de 32 cases formant un parcours ;
• 120 lettres, chacune marquée d'une valeur comprise entre 1 et 8 ;
• 48 cadres de quatre couleurs (12 × 4) au format des lettres ;
• deux dés ;
• un sablier ;
• un pion pour tous les joueurs ;
• 4 supports de lettres ;
• une règle du jeu comprenant 3 pages (en français).



le jeu :
il s'agit de former des mots suivant le principe des mots croisés. Au début du jeu, les joueurs piochent des lettres au hasard qui sont immédiatement placées — faces visibles — sur des cases spéciales, extérieures à la grille de jeu. Ces lettres serviront de pioche tout au long de la partie. Chaque joueur prend ensuite sept autres lettres qui sont placées sur son support.

Le pion commun à tous les joueurs est placé sur sa piste dans une case d'angle. Le joueur que le sort a désigné pour entamer la partie lance les deux dés et fait avancer le pion d'autant de cases que de points réalisés aux dés. Selon qu'il tombe sur une case de couleur simple, d'une case marquée d'une étoile, d'un coin ou de l'une des quatre cases « Robert », il peut :
— composer un mot à l'aide des 7 lettres de son support ;
— échanger une des lettres de son support avec l'une de celles de la pioche, avant de composer son mot ;
— placer le pion sur la case de parcours de son choix et donc bénéficier de la règle précédente, avant de composer son mot ;
— être soumis par son voisin à un échange de lettres.

Lorsque le joueur a composé un mot à l'aide des lettres dont il dispose et les a placées sur la grille de jeu, il lui reste à disposer un cadre de la couleur de la zone où se trouve le pion commun sur l'une des lettres de son mot. Chaque mot nouvellement créé donne droit a autant de points que le total des valeurs indiquées sur les différentes lettres, multiplié par le nombre de cadres de la couleur où se trouve le pion des joueurs. Le joueur suivant procède de la même manière et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier cadre de l'une des quatre couleurs soit utilisé. La partie prend fin à ce moment. Chacun marque la somme des points qu'il a réalisé, de laquelle est retranchée la valeur des lettres restantes. Le vainqueur est naturellement celui qui a le plus de points.

commentaires :
le *Jeu du Robert* est bien conçu et présente des mécanismes originaux, même s'il rappelle — comme on pouvait s'y attendre — les autres jeux de lettres fondés sur le principe des mots croisés type *Scrabble* ou *Option*. En fait, trois dimensions particulières peuvent être retenues : une partie du plaisir de jouer est associée aux rebondissements engendrés par le parcours du pion commun aux joueurs. Qui dit imprévu, dit aussi hasard et on pourrait reprocher cette dimension au *Jeu du Robert*.

La deuxième dimension originale du jeu contredit l'affirmation précédente : en effet, la pioche est visible, contrairement à la plupart des autres jeux de lettres. Troisième et dernier aspect : les cases bonificatrices du *Scrabble* qui sont fixes, ont été remplacées par des cadres de couleurs que les joueurs placent eux-mêmes.

Il est étonnant que la version française ne bénéficie pas du petit dictionnaire qui agrémente les versions éditées dans d'autres pays, ni du nom « universel » qui ornera ces boîtes : *Dixit*. C'est un peu dommage.

Il est toujours difficile de créer un jeu de lettres qui se démarque de ses ancêtres à succès, du *Scrabble* notamment. Le matériel proposé n'est pas franchement agréable (pions trop plats), mais le jeu fonctionne bien et surtout déclenche chez les jeunes un enthousiasme évident, supérieur à celui du *Scrabble*. Cela tient à l'association du parcours qu'effectue le pion commun et du jeu de lettres lui-même.

en bref :
type de jeu : lettres ;
nombre de joueurs : 2 à 4 ;
présentation : 6/10 ;
clarté des règles : 7/10 ;
originalité : 7/10 ;
nous aimons ♥ ♥
beaucoup.



photo Mathilde Maraninchi

83, victoire d'un Rémois

Ils étaient quelque deux cents à participer dans les cinq centres régionaux aux éliminatoires du Championnat de France de Monopoly (à Lyon, Metz, Montpellier, Paris et Rennes). Le 4 juin, ils n'étaient plus que six (à Paris, devant l'importance — 120 — des participants, deux furent sélectionnés) à se disputer le titre de champion de France 1983. (Ce titre est décerné tous les quatre ans).

La finale, comme les éliminatoires, se jouait sur trois parties d'une heure et trente minutes chacune, répartie ainsi en trois phases chronométrées : d'achat (20 minutes), d'échange (10 minutes) et de jeu (1 heure).

A l'issue des trois parties, le classement s'établit ainsi :
1er : Philippe Walker, sélectionné de Paris, avec un total argent de 1 227 200 F. (Pour l'anecdote, Walker avait gagné ses trois parties aux éliminatoires, et les deux premières de la finale, quand, à la troisième, il fit faillite après une demi-heure de jeu !)
2e : Stéphane Monnet de Montpellier ;
3e : Yann Trouillard de Rennes ;
4e : Pierre Mitz de Paris ;
5e : Christian Doyen de Lyon ;
6e : Schies Philippe de Montigny les Metz.
C'est donc Philippe Walker de Reims (au centre sur la photo), 36 ans, ingénieur dans un laboratoire pharmaceutique, joueur de go également, qui, en remportant le titre de champion de France a empoché le billet d'avion pour la Californie. En effet, en octobre prochain, il ira à Disneyland représenter la France au championnat du monde. Et pourquoi pas le titre mondial à un Français... ? Car, outre cette très honorable distinction, le champion du monde emportera... 10 000 $ (c'est-à-dire au taux d'aujourd'hui, quelque 76 900 F !!).

Go : Moussa pour la 6e fois !

A Nice, les 18 et 19 juin dernier, s'est déroulée la finale du championnat de France de go 1983. Elle opposait André Moussa 5e Dan à Pierre Colmez 4e Dan... comme l'an passé. Et pour la sixième fois, André Moussa remporta le titre, gagnant ses deux parties...
En même temps, une quarantaine de participants disputaient l'open : quelques Italiens, et des joueurs de Bordeaux, Marseille, Grenoble... A l'issue de quatre parties, un enfant du pays, le Niçois Binda obtint la première place.

Val Thorens joue...

Cette station de montagne organise cet été deux festivals :
• d'échecs du 21 au 29 juillet. Ce 7e festival international accueillera quelque trois cents joueurs représentant une dizaine de nationalités ; un stage de perfectionnement ouvert à tout joueur est organisé du 18 au 31 juillet ; et bien sûr du ski...
• de Scrabble du 31 juillet au 8 août. Organisé par la Fédération française et le Comité régional Dauphiné, ce 6e festival international réunira les meilleurs classés aux simples amateurs.
Pour ces deux manifestations, inscrivez-vous à l'Office du Tourisme, 73440 Val Thorens. Tél. : (79) 08.21.08. N'oubliez pas de préciser sur l'enveloppe échecs ou Scrabble.

Marseille, capitale des jeux de réflexion ?

La métropole phocéenne avait déjà marqué des points en organisant dans le cadre de sa Foire internationale, le premier Salon International des Jeux de l'Esprit. Avec près de 300 000 visiteurs, le succès fut inespéré.
Ainsi encouragés, les responsables de la Foire internationale et l'association Cortex décidaient d'organiser les premiers tournois des Jeux de l'Esprit. C'est ainsi qu'on a pu voir se cotoyer, au Palais des Congrès, le 4 juin, plus de trois cents joueurs de bridge, des Chiffres et des Lettres, de Donjons & Dragons, d'échecs, de go, de Scrabble, de tarot et de wargames. Il ne manquait que le backgammon et les dames, pour que nous fussions comblés. Ce sera pour la prochaine fois, nous a-t-on promis.
Mais encore bravo aux organisateurs, et tout particulièrement au Para Bellum Club Varois de Toulon et La Guerre en Pantoufles de Marseille, pour les tournois de jeux de rôle et de *Squad Leader !*

Les cent un pièges pour les D.M.

Traps est ce petit fascicule de 43 pages édité par Flying Buffalo (que l'on peut trouver dans les magasins de jeux spécialisés) se propose d'être le compagnon indispensable du meneur de jeu rôle (type D & D). Ses pages fourmillent de pièges plus diaboliques les uns que les autres et il n'est pas nécessaire de lire l'anglais pour comprendre leur fonctionnement : les croquis suffisent pour se faire une idée de ce qu'il advient des personnages qui y mettent les pieds... Aaaaah !



Donjon... à Toulon

Les 15, 16, 17 juillet prochains se déroulera à Toulon le Tournoi France Sud Open de *Donjons & Dragons*, organisé par le Para Bellum Club Varois. Tournoi sur trois niveaux (si l'on peut dire...), avec trois scénarios inédits :
• le 16 pour les niveaux 3 (règle de base) ;
• le 16 et le 17, les niveaux 6 (avec les règles avancées) ;
• le 17, les niveaux 9.
Droits d'inscriptions 30 F.
Toute la journée du 15 juillet sont prévues des démonstrations de jeux de rôle.
On s'inscrit au Manillon, 5, rue Pierre Corneille, Tél. : (94) 62.14.45 ; ou directement auprès du club : Maison de Quartier du Pont de Las, 56, rue Félix Mayol, Tél. : (94) 62.13.59.

Championnat de jeu de rôle à Paris

Le samedi 15 octobre dans l'après-midi se déroulera le premier championnat de jeux de rôle de Paris, organisé par le Bénédictine Game Club et le club Antimythe (club de fanas de *D & D*, et de wargames sans domicile connu !). Dix-huit tables de cinq joueurs sont prévus ; un Donjon inédit, en duplicate, sera joué sur les règles de *D & D*, niveau 5.

Chaque participant recevra une figurine inédite spécialement choisie par l'Oeuf Cube. En outre, le matin du 15 octobre sera consacré à l'initiation à tous les jeux de rôle : *Chevalry & Sorcery, Top Secret...*

BGC, championnat de jeu de rôle : 76, bd Haussmann, 75008 Paris.

wargames et jeux de rôle



CONQUISTADOR

(Avalon Hill, règle en français chez Jeux Descartes.)
Comme son nom l'indique, *Conquistador* a pour thème l'exploration et la conquête du Nouveau Monde, de 1492 à 1600. Ce wargame historique qui réunit jusqu'à 4 joueurs (mais prévoit également un scénario en solitaire) se déroule autour d'un plateau de jeu à cases hexagonales numérotées représentant les Amériques. Les joueurs sont invités par la règle à accumuler richesse, territoire et prestige, à l'image des conquérants. Cinq cent soixante pions, un registre d'expédition et deux dés accompagnent le plateau de jeu (au format 80 × 55 cm). Chaque tour de jeu comprend 5 phases : phase du « Conseil Royal » ; phase navale initiale ; phase terrestre ; phase navale finale et phase d'intendance. Les première et cinquième phases sont jouées simultanément par tous les participants.

Au cours de la première phase, plusieurs jets de dés déterminent les taxes, la disponibilité des colons et les événements politiques. C'est également au cours de cette phase que les joueurs acquièrent les hommes et le matériel nécessaire aux expéditions envisagées. Les emprunts, traités et pactes peuvent alors se nouer entre les joueurs.

Conquistador se présente à la fois comme un wargame, un jeu d'alliance et un jeu économique, à l'image de *Civilisation* (voir le n°17) ou des *Sept Royaumes combattants* (voir le n°19). Dans la phase navale initiale, les bâtiments sont déplacés, soit au travers de l'Atlantique, soit d'une côte à l'autre, sur le continent américain ; ils subissent des pertes en fonction des distances parcourues. Embarquement et débarquement sont effectués ainsi que le choix d'un engagement dans un combat naval.

La phase terrestre comprend divers éléments, entre autres : la recherche d'or (par découverte d'un gisement, extraction ou pillage) ; les mouvements terrestres et les combats qui peuvent s'ensuivre. Les combats ont lieu entre les conquérants et contre les natifs. La phase prend fin avec l'expédition des ressources acquises.



La troisième phase, à nouveau une phase navale. Elle donne lieu à un financement pour de nouvelles expéditions, en fonction de la réussite de la précédente...

La dernière phase, l'intendance entraîne les joueurs à payer l'entretien de chaque unité qu'ils désirent voir sur le terrain lors du tour suivant. C'est à nouveau que toute l'attention du joueur doit être en alerte : trop téméraire, le joueur court à la faillite ; trop timoré, il n'a aucune chance de vaincre ses concurrents.

La durée du jeu à quatre, comprenant 21 tours complets, est estimée à 8 heures ; ce qui semble effectivement être un minimum, et encore pour de joueurs ayant bien assimilé la règle. Un scénario pour joueur solitaire permet de gérer automatiquement le comportement de joueurs fictifs.

L'ensemble est conçu avec soin, et les vingt-sept pages de règles dactylographiées, en français, sont à tous égards d'une grande clarté. *Conquistador* est un « grand » jeu, mais qui ne saurait que difficilement convenir à des joueurs débutants... Les amateurs confirmés peuvent s'y attaquer avec l'assurance d'avoir matière à réflexion.

FREDERIC THE GREAT





(Avalon Hill, règle en français.)
Un wargame très complet et d'un grand classicisme, qui invite les amateurs confirmés à se pencher sur une période troublée de l'Histoire : 1757-1763 ; période au cours de laquelle le Roi de Prusse Frédéric II — le Grand se forgea le surnom de « Roi-soldat ».
Les trente-huit pages de règles dactylographiées qui accompagnent la boîte de jeu sont d'une rare clarté. Le tour de jeu de chaque joueur se décompose en huit phases chronologiques qui, à la simple énumération, donnent une idée du jeu : renfort ; relèvement du moral ; création de dépôt ; marche du joueur prussien ; marche forcée du joueur coalisé ; combat ; résolution des sièges ; guerre d'usure du joueur coalisé.
Le tour du joueur contrôlant la coalition anti-prussienne suit les mêmes étapes.
Outre les « effets du terrain » sur les mouvements et les traditionnelles zones de contrôle, les joueurs rencontreront les notions d'empilement, de ravitaillement (forteresses ou dépôts opérationnels), les sièges et les échanges de prisonniers. Le jeu comporte sept scénarios, chacun représentant une année de campagne de Frédéric II.
On peut seulement déplorer que la carte de l'Europe centrale, couverte d'hexagones numérotés, soit aussi peu colorée. Hormis cette critique, *Frédéric le Grand* est un jeu capable de satisfaire pleinement les amateurs de wargames.

où jouer cet été ?

Votre club habituel a pris la clef des champs. Ou c'est vous-même qui « débarquez » sur le lieu de vos vacances... Où jouer ? Voici une liste de clubs ouverts tout l'été.

NORD/PICARDIE :

• à Amiens (80000)

+ Guilde des Saigneurs, repaire social, 9, allée Joinville, apt 745 (samedi : wargames et jeux de rôle).

• à Lille (59000)

+ au bridge : au New-Lawn : 11, av. Pasteur-Lambersart (jeudi à 20 h, samedi/dimanche à 15 h) ; au Bridge Club de Lille, 15, rue de la Barre. Tél. : (20) 54.69.40 (tous les jours) ; à la Bridgetière, 46, av. de Flandre, Wasquetral (tous les jours à 15 h, sauf lundi) ; à UFJ, 4, square Dutilleur, salle Bloch. Tél. : (20) 57.27.11 (tous les jours à 14 h 30).

+ aux échecs : café Liberty, 169, bd de la Liberté. Tél. : (20) 54.40.05.

+ aux dames : Centre d'animation et de culture de la Madeleine, 35, rue St-Joseph (samedi à 14 h 30).

+ au Scrabble : Club Léo-Lagrange, 11/13, rue Fénelon, Hellemes. Tél. : (20) 04.21.93 (vendredi à 14 h 30) ; au Beffroi, rue St-Sauveur, sous-sol (mardi à 20 h 30, mercredi à 14 h).

+ Multi-jeux : Club Léo-Lagrange, 11/13, rue Fénelon, Hellemes (mardi à 20 h) ; ou Stratège-Club, 61, rue de Béthune (tous les jours à 18 h et mercredi/samedi à 14 h 30).

• à Villeneuve d'Ascq (59650)

+ Fana Games Club (Alain Wiard) : IDN, cité scientifique. Tél. : (20) 91.00.42 (mercredi et jeudi soir : Othello, jeux de rôle, wargames, Scrabble, échecs).

NORMANDIE :

• à Saint-Lô (50000)

+ Club « Si Vis Pacem » (Laurent Tinture) : centre Mercier. Tél. : (33) 05.09.26 (samedi après-midi : jeux de rôle, wargames).

BRETAGNE/ PAYS DE LOIRE :

• à Laval (53000)

+ Bridge club : 4, impasse du Lycée. Tél. : (43) 53.43.20 (tous les jours à 14 h 30 ; mercredi à 20 h 30).

+ Association Maine Accueil, club échecs : 70, rue de Nantes. Tél. : (43) 53.53.59.

• à Lannion (22300)

+ Club de jeux de simulation de Lannion (Vincent Repain) : rue St-Elivet. Tél. : (96) 38.59.70 (samedi à 14 h : jeux de rôle, wargames, Space Opera).

• à Lorient (56100)

+ échecs : 6, rue François Jégou, parc public, cosmac Du manoir (vendredi à 20 h et samedi à 14 h 30) ou Foyer Soleil, Keryado, rue Pierre-Philippe. Tél. : (97) 64.19.87.

+ bridge club, 28, rue de la Patrie. Tél. : (97) 21.34.19 (vendredi à 20 h 30 et mardi à 14 h).

+ Tarot au Nautic Bar : 8, rue Gambetta. Tél. : (97) 21.13.97.

• à Nantes (44000)

+ Bridge club de Nantes : 53, quai de la Fosse ; ou Cercle des Beaux-Arts : 24, rue Crébillon. Tél. : (40) 20.35.61.

+ Damier Nantais : café Le Mercure : 2, rue Grévy. Tél. : (40) 89.33.82 (vendredi soir).

+ Cercle d'échecs de Nantes : 30, rue de la Boucherie ; ou Centre de Loisirs des PTT, passage du Commerce. Tél. : (40) 48.56.14.

• à Plœmeur (56270)

+ Plœmeur Accueil, section Scrabble : rue Bossuet. Tél. : (97) 82.38.10 (mardi au samedi à 8 h 30 le matin et à 13 h 45 l'après-midi).

• aux Sables d'Olonnes (85100)

+ Bridge Club : Centre culturel, salle 112, av. Printanière (tous les jours à 15 h). Tél. : (51) 32.05.05 (M. Elie).

+ Damier des Olonnes : M. Couturier. Tél. : (51) 95.12.48 au restaurant Les Salines, rue Nicot (mardi, jeudi, vendredi à 18 h) ; au café Ancre d'Or (lundi à 18 h) ; hôtel des Becs fins (mercredi, samedi, dimanche, à 18 h).

+ Cercle d'échecs sablais : M. Bayet. Tél. : (51) 95.27.87 au restaurant Les Salines, rue Nicot (mercredi et samedi à 15 h).

• à Saint-Brévin l'Océan (44250)

+ Club des Pingouins (Claude Fleury), Plage du Casino (tous les jours : multi-jeux).

• à la Roche sur Yon (85000)

+ Cercle de jeux de société (Jean-René Ydier) : cité de Bretagne, rue de Bretagne. Tél. : (51) 37.08.02 (jeux classiques, wargames).

• à Saumur (49400)

+ Bridge Club : 100, place Charles de Foucault. Tél. : (41) 51.27.41 (tous les jours à 14 h, sauf jeudi).

POITOU CHARENTES/ AQUITAINE

• à Agen (47000)

au Centre culturel municipal. Tél. : (53) 66.54.92.

+ Agen Accueil, section Scrabble (vendredi à 14 h 30, Mme Giacomini).

+ Club agenais des Chiffres & Lettres (samedi à 14 h 30 et jeudi à 20 h 30).

• à Bordeaux (33000)

+ Grognard Bordelais : au Joker d'As, 7, rue Maucoudina (M. Durin). Tél. : (56) 52.33.46 (wargames sur figurines, vendredi à 17 h).

+ Les Centurions du Sud-Ouest, même adresse que précédemment (wargames sur plateau, D & D, samedi après-midi).

• à La Rochelle (17000)

+ Bridge Club de l'Aunis : 6, rue des Saintes-Claires. Tél. : (46) 41.54.37.

• à Niort (79000)

+ Strategos : MPT Niort-Centre (Dominique Heurtebise) : 7, avenue de Limoges. Tél. : (49) 73.57.88 (jeux de rôle, wargames).

• à Pau (64000)

+ Le Cercle de l'ombre (Corinne Joyet) : 43, avenue Honoré Baradat. Tél. : (59) 32.05.77 (jeux de rôle).

• à Orthez (64300)

+ Aglarond (Philippe Lhoste) : lot Tachon, route de Navarrenx. Tél. : (59) 69.12.65 (jeux de rôle et wargames).

• à Royan (17200)

+ Garden : bd Carnot, Tél. : (46) 38.45.77 (bridge tous les jours à 14 h 30).

+ Royan animation vacances : palais des Congrès. Tél. : (46) 38.65.11 (Scrabble, belote, échecs ; mardi et vendredi à 14 h).

• à St-Médard en Jalles (33160)

+ Foyer culturel du Haillan (M. Ringuet), Tél. : (56) 34.05.50 (en août, samedi à 15 h ; jeux de rôle, wargames).

MIDI-PYRÉNNÉES :

• à Cahors (46000)

+ Maison pour tous : 42, impasse de la Charité. Tél. : (65) 35.06.43 (jeux classiques, cartes ; tous les jours après-midis sauf lundi/dimanche).

• à Toulouse (31000)

+ Club Multi-jeux : MJC, rue de Gascogne (Yves Sirven). Tél. : (61) 44.81.61 (tous les jours à 14 h).

+ L'Atoll : librairie Ailleurs, 28, rue Pharaon (mercredi et jeudi ; jeux de rôle).

+ tableau d'affichage du relais Descartes, passage St-Jérôme, 14/16, rue M. Fonvielle. Tél. : (61) 23.63.88.

• à Vieille-Louron (65240)

+ Delta-Club Pyrénées (Dominique Jurand). Tél. : (62) 99.68.55 (jeux de rôle et go).

BOURGOGNE/ FRANCHE-COMTÉ

• à Besançon (25000)

+ Club d'échecs La Reine Marulaz (M. Grinchard), Foyer Marulaz, rue Vignier. Tél. : (81) 80.59.08 (mardi à 20 h, mercredi et samedi à 15 h 30, vendredi à 17 h).

• à Cosne (58200)

+ Le collège invisible : Mille Club (JP Renaudat), rue du Colonel Rabier. Tél. : (86) 28.41.56 (jeux de rôle, Diplomacy).

CENTRE

• à Vendôme (41100)

+ Club de jeux (échecs, dames, etc.) : Centre culturel, avenue Georges-Clemenceau. Tél. : (54) 77.11.10 (Pierre Vasseur-Decroix).

• à Blois (41000)

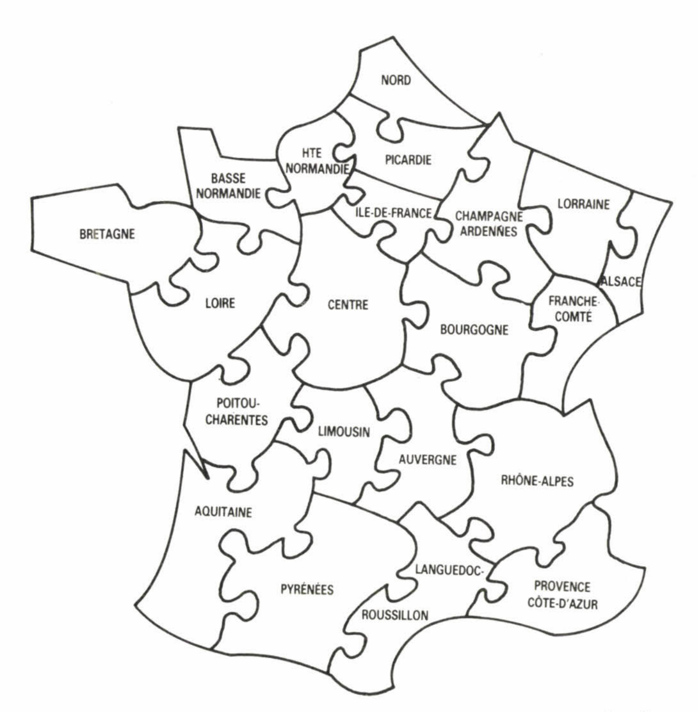
+ Club de bridge (M. Jannière) : 2 bis, avenue Gambetta. Tél. : (54) 43.79.58 (mardi et jeudi à 20 h 15, mercredi à 14 h 15).

RHONE-ALPES

• à Lyon

+ Club PLM : 31, rue Grenette, 2e. Tél. : (7) 842.86.73 (bridge, tarot).

+ K.R.A.C. : 76, cours Richard Vitton, 3e (D. Mané). Tél. : (7) 233.84.58 (mardi au



samedi à 14 h 30 ; wargames sur figurines).

+ WARG'S : La Perralière, 150, rue du 4 août, Villeurbanne (Xavier Pages). Tél. : (7) 864.06.71 (samedi à 14 h ; jeux de rôle, wargames sur figurines, Killer, Civilisation, peinture de figurines).

• à Annecy (74000)

+ Club de bridge : résidence Henry Bordeaux, 44, avenue Gambetta. Tél. : (50) 23.13.76 (tous les jours à 16 h, sauf dimanche).

+ Cercle de bridge du Lac : 5, rue du Paquier. Tél. : (50) 51.17.62 (tous les jours à 16 h, sauf dimanche).

+ Cercle d'échecs : foyer Ritz, 7, faubourg des Balmettes. Tél. : (50) 45.55.40 (jeudi à 20 h et samedi à 15 h).

+ Annecy Scrabble (M. Laravoire). Tél. : (50) 23.79.84. Maison de la Jeune Fille (lundi et jeudi à 14 h 30) et Foyer Ritz (mardi à 20 h 15).

LORRAINE-ALSACE

• à Metz (57050)

+ L'épée reforgée : Centre culturel Victor Desvignes, 2, rue Paul Chevreux (Denis Beck). Tél. : (8) 730.49.84 (samedi à 14 h ; jeux de rôle, Diplomacy, Squad Leader, Ace of Aces).

• à Saint-Max (54130)

+ Les loups du téméraire : Centre social Haut Rivage, rue Kennedy (Xavier Jacus). Tél. : (8) 340.07.60 (vendredi à 20 h ; jeux de figurines, Traveler, jeux de rôle).

• à Strasbourg (67000)

+ Cercle de bridge : 3, place Arnold. Tél. : (88) 61.39.62.

PROVENCE-COTE D'AZUR

• à Avignon (84000)

+ Nouveau Cercle : rue des Fourbisseurs (M. Heurtemate). Tél. : (90) 86.03.19 (lundi et samedi à 14 h, mardi à 20 h 30 ; bridge).

+ La Dame de Trèfle : 19 bis, rue Petite Fusterie. Tél. : (90) 82.62.96 (jeux de rôle).

• à Bagnols sur Cèze (30200)

+ ABCD : Mille Club II (Madame Porcheron). Tél. : (66) 89.80.38 (mardi 21 h : échecs ; jeudi 14 h : bridge ; jeudi 21 h : Scrabble ; mercredi 21 h : Chiffres & Lettres).

• à Briançon (05100)

+ Club Briançonnais de bridge : Parc de la Schappe, 1er étage (Madame Delamarre). Tél. : (92) 20.29.48 (mardi et vendredi à 20 h 30).

• à Carpentras

+ Club de bridge : château de la Roseraie (M. Tourre). Tél. : (90) 82.25.69 (vendredi à 20 h 30, jeudi à 14 h 30).

• à Draguignan (83000)

+ Bridge Club dracenois : 6, avenue Carnot (M. Icard). Tél. : (91) 68.95.70 (lundi à 14 h 30 et jeudi, vendredi à 20 h 30).

• à Fréjus (83600)

+ Cercle le Cavalier d'Azur (M. Georges) : 16, rue du Nord, 83490 Le Muy. Tél. : (94) 44.41.14 (échecs).

+ Club de bridge : Tour Méditerranée, bd d'Alger, Féjus-plage (Dr Petroni). Tél. : (94) 52.20.47.

• à Marseille (13000)

+ au bridge : 4 As Club, La Canebière, 1er (M. Habot). Tél. : (91) 90.70.61 (tous les jours à 14 h) ; Le Français, 22, rue Sylvabelle, 6e (MM Gary et Ilbi). Tél. : (91) 37.66.59 (mercredi, jeudi, vendredi, samedi à 14 h) ; Bridge Club du Prado, 2, impasse Latil, 8e. Tél. : (91) 80.16.39 (tous les jours à 14 h).

+ Club Santa Regina (Charles Marançon) : 13, av. Clot Bey, 8e. Tél. : (91) 73.12.74 (échecs).

+ Joker Club : Maison de quartier, 108, bd F. Duparc, 5e (Madame Prost). Tél. : (42) 03.07.63 (Scrabble ; jeudi à 20 h 30).

+ Le Cavalier Massaliotte : 22, place Victor Gelu, 2e. Tél. : (91) 91.35.30 (tarot ; vendredi à 20 h 30).

+ Club PLM : 136, rue E. Rostand, 8e (bridge, tarot, Scrabble).

• à Menton (06500)

+ Club d'échecs : Centre social hygiène information, 4, promenade Ml Leclerc. Tél. : (93) 28.18.88 (tous les jours à 14 h 30).

+ Bridge club : salons de la Résidence du Louvre av. Boyer. Tél. : (93) 28.26.66 (tous les jours à 15 h).

• à Nice (06000)

+ Club du jeu de l'Oie : 3, place Charles-Félix, cours Saleya (Lionel Barthet) (jeux de rôle, wargames, tarot, échecs, Othello, figurines, etc. ; vendredi samedi, dimanche après-midi).

• à Orange (84100)

+ Club de bridge : cours Aristide Briant (M. Falcone). Tél. : (90) 34.29.12 (mercredi à 20 h 30 tournois au Mess des sous-officiers, av. maréchal Foch, sinon tous les jours à 20 h 30).

+ échiquier Orangeois (M. Bernard) : 6, av. de l'Argensol. Tél. : (90) 34.23.63 (échecs).

• à Saint-Tropez (83990)

+ Les fous de la Vieille Tour : café de Paris, quai Suffren. Tél. : (94) 97.00.56 (échecs tous les jours).

• à Toulon (83000)

+ Para Bellum Club Varois : Maison de quartier du Pont du Las, 56, rue Félix Mayol. Tél. : (94) 62.13.29 ou Maison de quartier des Lices. Tél. : (94) 62.74.29 (jeux de rôle, wargames ; tous les jours à 14 h).

+ Association de Tarot : Maison de quartier du Pont du Las (mardi à 21 h).

+ Association varoise de jeu de go : Maison de quartier du Pont du Las.

ILE DE FRANCE

• à La Ferté sous Jouarre

+ Club de bridge briard : Foyer communal, terrain de camping (André Faulon). Tél. : 022.15.99 (vendredi et samedi à 20 h 30).

• à Maisons-Alfort

+ Le cercle fantastique : Centre G. Pompidou (M. Palaysi), 12 rue Georges Gaumé (jeux de rôle ; vendredi à 20 h, samedi à 14 h).

• à Paris

+ Bridge Club de Paris : 68, bd de Courcelles, 17e. Tél. : 763.68.31 (bridge, duplicates, rami, barbu, tarot, backgammon, gin Rummy ; tous les jours à 15 h).

+ Club PLM : 17, bd Saint-Jacques, 14e. Tél. : 589.89.80, poste 2200 (bridge : tous les jours à 14 h 30 et à 20 h 30 ; Scrabble : lundi, jeudi, samedi à 15 h ; tarot : vendredi à 20 h 30).

+ A.J.T. : 21, rue du Départ, Passage Montparnasse, Stratéjeux, 14e. Tél. : 321.69.52 (jeux de rôle, wargames, classiques ; tous les jours à 20 h).

+ Le Fer de Lance : association de joueurs qui fonctionne un peu à la demande. M. Armand, Paris 19e. Tél. : 240.28.90 ; M. Giacomini, Antony. Tél. : 668.04.18 ; M. Bracq, Sartrouville. Tél : 913.13.27 (jeux de rôle, wargames et jeux diplomatiques). Réunion fixe : 7, rue de la Chaise, 7e (dimanche après-midi).

• à Lagny (77400)

+ Cercle d'échecs (Dominique Girard) : rue Delambre (jeudi, vendredi et mercredi à 20 h 30).

CHAMPAGNE

• à Chalon-sur-Marne

+ La Schapska : musée d'histoire militaire (M. Léonard). Tél. : (26) 65.32.92, après 19 h (jeux sur table avec figurines : samedi à 14 h).

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidée à constituer cette carte : clubs, boutiques de jeux spécialisées, offices du tourisme et syndicats d'initiative... *M.R.*

CONCOURS J&S 83

on a retrouvé la santa barbara !

Trop facile ! Trop difficile ! Encore une fois, comment trancher entre vos avis fort contradictoires ? Nous ne pouvons que décerner à la majorité des concurrents les félicitations du jury. Mais voici venu le temps du verdict, du palmarès... et de la distribution des prix.

La cagnotte :
(un casse-tête de Louis Thépault)

Lors de la première partie, chacun n'a reçu qu'une carte et il n'y a qu'un pli possible et donc obligatoirement un seul vainqueur qui remporte donc la cagnotte. Comme celle-ci n'a été gagnée que quatre fois et tour à tour par chacun des joueurs, le premier vainqueur n'a jamais gagné par la suite. Compte tenu de son faible gain (4 pièces), il lui en restera certainement moins en fin de partie et c'est de lui qu'il s'agit quand on parle du seul perdant.

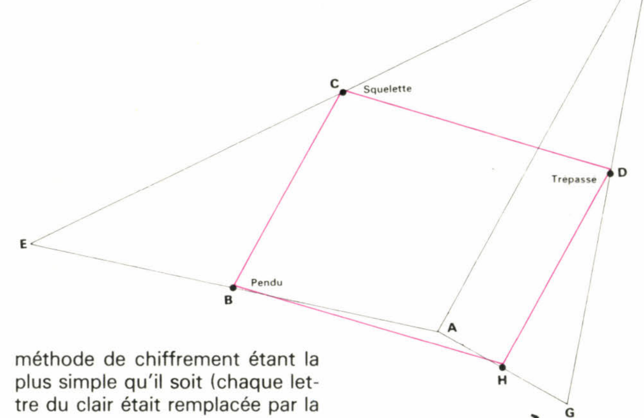
Désignons par n le nombre de parties jouées et s la somme des rangs des parties correspondant à la cagnotte gagnée par Jacques. Il a déposé dans la cagnotte $1 + 2 + ... + n = \frac{n(n+1)}{2}$ pièces de 10 F et il a ramassé 4s pièces. Comme en fin de soirée, il a 230 F de plus, on peut écrire $4s - \frac{n(n+1)}{2} = 23$; équation qui s'écrit $8s = 46 + n(n+1)$. Pour $4 \leqslant n \leqslant 12$, les deux seules solutions possibles sont :
n = 6 ; s = 11 ;
n = 9 ; s = 17.
Le premier cas ne donne aucune solution.
Si n = 9 ; s = 17. Les seuls termes de la série 1 2 3...9 qui sont consécutifs et qui ont pour somme 17 sont : 8 et 9
soit **1** ; 2 3 4 5 6 7 ; **8 9**.
Le perdant est connu. Il faut partager la série 2 3 4 5 6 7 en deux tranches telles que pour chacune les somme des chiffres s' soit supérieure à $\frac{1}{4}(1 + 2 + 3 + ... + 9)$
soit s' > 11.
Seule possibilité **1** ; 2 3 4 5 ; 6 7 ; **8 9**

- Les joueurs ont joué **9 parties** ;
- Jacques a gagné la cagnotte relative aux parties 8 et 9.

Les parties ayant donné lieu à un gain de la cagnotte sont les 1re, 5e, 7e et 9e.
Voici donc la solution telle que nous l'avions conçue. Mais certains concurrents nous ont fait remarquer que, bien que ce soit assez évident, il n'était pas expressément indiqué qu'à chaque tour correspondait forcément un pli. Ainsi, on pouvait envisager qu'à la première partie, personne n'avait ramassé de pli. Dans ce cas, la cagnotte était remportée à la seconde partie.
Nous avons donc accepté les deux solutions : **1re, 5e, 7e, 9e** ; et **2e, 5e, 7e, 9e**.

La Santa Barbara :

La lecture rapide de l'énoncé en clair du problème pouvait vous inciter à commencer par le décryptage du message codé. Ce petit travail, bien inutile, n'a pas dû vous poser de problèmes. La méthode de chiffrement étant la plus simple qu'il soit (chaque lettre du clair était remplacée par la lettre la précédant dans l'alphabet, ce qui donnait pour le décodage A = B, B = C, C = D, ..., Y = Z, Z = A).



Il ne restait plus qu'à lire le message de haut en bas de gauche à droite. Vous obteniez alors : « Malgré recherches épave American Queen jamais retrouvée ».
Vous ne deviez bien pas vous arrêter là, en annonçant qu'il n'y avait pas de solution. Vous étiez simplement ramené au point de départ où vous rejoigniez ceux qui, plus rationnellement avaient tenté avant tout de résoudre directement le problème posé. Il s'agissait en effet d'un fort simple petit problème de géométrie.

Puisque l'on ne sait pas où se trouve l'American Queen, plaçons-la au hasard en A.
Et effectuons les opérations décrites : l'épave de la Santa Barbara doit se trouver en H. Considérons les triangles BEC et AEF. On a AE = 2EB et FE = 2EC. Si vous vous souvenez de votre programme de 4e (théorème de Thalès) vous savez donc que BC est parallèle à AF.
Considérons les triangles AGH et HGD. De même AG = 2GH et FG = 2DG, donc AF est parallèle à HD. Donc BC est parallèle à HD.
Puis, de la même manière, on considère les triangles CFD et EGF. Comme EF = 2CF et GF = 2DF, EG est parallèle à CD. Enfin les triangles BAH et EAG. Comme EA = 2BA et GA = 2HA EG est parallèle à BH. Donc CD est parallèle à BH. Notre point H cherché est donc tel qu'il complète avec les points BCD un parallélogramme. Et ceci, quel que soit le point A !
La longitude de H est donc :
long D + (long B − long C) = 57,5 + (59,8 − 58,8) =
58,5 long Ouest.
La latitude de H est donc :
lat D − (lat C − lat B) =
16,5 − (16,9 − 15,9) =
15,5 lat Nord.

Les échappés :
(un casse-tête de Louis Thépault)

Mise à part la première (n° 1, 2, 3, ..., 10), dans une même équipe, à l'exception du dernier numéro, tous les autres commencent par le même chiffre (Ex. : 51, 52, 53, ...60). Or d'après l'énoncé, les dix chiffres constituant les six numéros sont différents. Donc, d'une même équipe, à l'exception de la première, il y a au plus 2 coureurs échappés et si tel est le cas, le numéro d'un de ces deux hommes se termine par 0 (fin de la dizaine).

Il y a six coureurs répartis en trois équipes. Les seules répartitions possibles sont :

2 - 2 - 2 (1)
4 - 1 - 1 (2)
3 - 2 - 1 (3)

Dans la répartition (1), il y aurait 2 équipes autres que la première, ayant chacune deux coureurs échappés et donc deux numéros se termineraient par zéro (incompatible avec l'énoncé), Dans la répartition (2), les 4 coureurs appartiennent à la première équipe. Deux cas sont possibles.

1. le n° 10 y figure, soit 5 chiffres utilisés. Il reste 5 chiffres pour 2 numéros. L'un d'eux aura donc 3 chiffres et commencera par 1. (Impossible, le 1 est déjà utilisé par le n° 10).

2. le 10 n'y figure pas, soit 4 chiffres utilisés. Il reste 6 chiffres pour 2 numéros. Chacun contiendra donc 3 chiffres et commencera par 1. (Impossible).

Il reste donc comme seule répartition possible la 3 - 2 - 1. Parmi les six numéros, l'un est identique à l'autre renversé. De plus chaque chiffre de 0 à 9 n'est utilisé qu'une fois. Cela n'est possible qu'avec 6 et 9.

Une équipe a deux coureurs. Leurs numéros sont de la forme BC et B + 1, 0. La première n'a donc pas le n° 10 et les numéros de ses trois coureurs sont 6, 9 et A.

On a déjà utilisé 3 chiffres pour la 1re équipe ; et 4 pour la 2e. Il reste donc 3 chiffres. Le numéros du coureur isolé est de la forme 1DE.

Ce qui donne pour numéros.

6, 9, A ; BC ; B + 1, 0 ; 1DE.

La somme des 5 numéros égale à 100 n'intéresse que les 5 premières. Leur somme algébrique est

25 + A + C + 20B

soit A + C + 20B = 75.

Seule possibilité : B = 3 ; A et C se partagent les valeurs 7 et 8. Le 38 ayant abandonné, BC ne peut valoir que 37, A vaut 8 et pour 1DE la seule possibilité restante est 125.

Les six échappés ont les numéros : **6, 8, 9, 37, 40, 125.**

Les six cubes :
(un casse-tête de Louis Thépault)

Chaque couleur est utilisée six fois. Quatre fois, elles vont se retrouver sur les quatre faces du parallélépipède. Les deux autres situées sur des faces verticales doivent être au contact l'une de l'autre. Ceci entraîne donc que les deux faces verticales extrêmes sont de même couleur. La face verticale gauche est donc bleue.

Son opposée dans le cube n° 1 ne peut être ni rouge, ni orange à cause du 1er cube, ni verte, ni noire à cause du second. Elle est donc jaune.

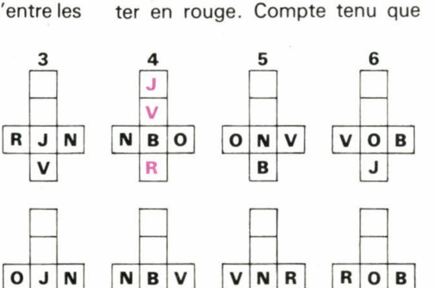
Le couple de faces verticales noires ne peut se trouver qu'entre les 3e et 4e cubes ; les 2e et 5e cubes montrant une face noire.

Le couple de faces verticales vertes ne peut se trouver qu'entre les 4e et 5e cubes, ou alors entre les 5e et 6e. Selon la position de ces faces, il ne restera alors qu'une position possible pour le couple des faces rouges et celui des faces oranges, l'ensemble de ces deux possibilités étant représentées par les deux diagrammes ci-dessous.

De toutes ces décompositions, la seule qui corresponde au cube A est le n° 4 du premier diagramme ce qui nous permet de le compléter en rouge. Compte tenu que les six couleurs d'une même face du cube sont différentes, on déduit le cube n° 1 du 1er diagramme (vert sur la face supérieure, noir au-dessous) : il correspond au C. Etc.

Et le parallélépipède est formé de gauche à droite des cubes : **C, F, D, A, E, B.**

Dans le 2e cube, à partir de la gauche la couleur opposée au noir est l'**orange.**



LES GRANDS CLASSIQUES

Les différents jeux ont entraîné des résulats divers. Il est vrai, que d'une part, il est impossible de poser des questions objectivement de la même difficulté à des jeux différents, et que d'autre part, nous essayons de favoriser les jeux les moins pratiqués. En tous cas, vous ne deviez répondre qu'à trois questions sur huit et qu'une seule bonne réponse vous suffisait pour participer au classement du **Prix Spécial.**

Les échecs : de nombreux 1. C × e6 ?! et 1. Df3 ?! (le coup favori des ordinateurs) mais pas de doute, le meilleur coup, le seul qui laissait les blancs avec un net avantage était **1. Cb6** !!. Pas question de pouvoir ici exposer toutes suites possibles, mais voici la variante principale :

1. ...C × b6 ; 2. Tç7!!, D × ç7 ; 3. D × e6 +, Rh8 ; 4. Fb2 +, Fg7 ; 5. Cf7 +, Rg8 ; 6. Ch6 +, Rh8 ; 7. Dg8 + !!, T × g8 ; 8. Cf7 mat.

Notre maître international de chroniqueur peut vous assurer que toutes les tentatives des noirs d'échapper à cette suite fatale les laisse dans une situation perdante.

Le tarot : ce n'était pas trop difficile et ceux qui se sont trompés n'ont pas d'excuse (oh !).

9 d'Atout

Jouer le 9 d'atout pour enlever le 8 de Nord, puis ♥ afin qu'il coupe du Petit. Seul ce jeu permet d'éviter que Nord mène le Petit au Bout.

En effet, si Sud joue :

• le 5 de ♣ : Nord prend du Roi, rejoue ♠ pour la coupe de Sud, et Nord reste avec le Petit second.

• le 10 ou le 5 de ♥ : Nord coupe du 8, joue le Roi de ♣ puis le 10 de ♠ coupé du 9 en Sud, Nord conservant le Petit pour la dernière levée.

Le Scrabble : cette fois, vous avez vraiment eu des problèmes, et nous avons reçu peu de réponses exactes.

1. WHISKYS en H7, pour 144 pts
2. JERKEREZ en 11E, pour 182
3. H(Y)POXIES en 8H, pour 143
4. CHOQUAIS, CHOQUERA, CHOQUONS, CHOQUÉES, CHIQUAIS, etc. en O1, pour 134.
Total 603 points.

Le bridge : certes, nous reconnaissons volontiers qu'il y avait un peu trop de 2 de ♠ dans cette donne. Ceux qui ont deviné que nous avions simplement désigné ainsi, par erreur, un « petit ♠ » en nord et en sud, et qui ont quand même cherché le problème ont facilement trouvé la solution : il fallait jouer **petit ♠ (7 ou 8)** pour la D ou le V.

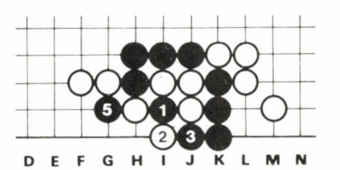
Les plus paresseux (ou les plus malins) qui nous ont simplement annoncé « fausse donne » savaient que nous ne pourrions refuser leur réponse. Quoi qu'il en soit, nous avons accepté toutes les réponses, mais de toutes manières, il y a eu peu d'erreurs.

Les dames : beau et difficile ! La plupart des erreurs sont dues à une mauvaise connaissance (ou application) des règles : rappelons qu'il n'est pas permis de passer deux fois sur la même pièce au cours d'une rafle. Voici la solution unique :

1. 27-22	**(18 × 27)**
2. 34-29	**(24 × 31)**
3. 16-11	**(25 × 43)**
4. 11 × 2	**(27 × 38)**
5. 35-30	**(23 × 32)**
6. 30-24	**(19 × 30)**
7. 2 × 48	**(B +)**

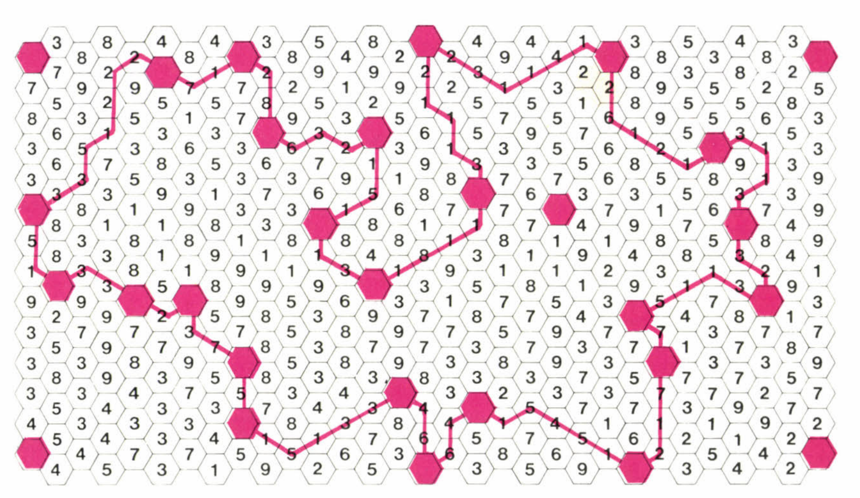
Le backgammon : il fallait proposer dans l'ordre : **A, D, B, C.** C'était difficile, mais c'est le résultat rigoureux des calculs de probabilités.

Le go : pas trop difficile... pour ceux qui jouent au go. Pour les autres, il est grand temps de reprendre nos rubriques d'initiation depuis le début.



Le premier coup est en joué en **I2**
Si blanc 4 en 1, noir 5 ; si blanc 4 en 5, noir 1 prend trois pierres. C'est le sacrifice de la pierre 1 qui permet au noir de diminuer le nombre de libertés des pierres blanches.

Epreuves de départage : et voici enfin le résultat optimum des questions de départage... qui ne vous ont guère départagé.
chemin :
219 points
surface :
171 cases



Etait-ce plus facile que l'année dernière ? Ou bien avez-vous été plus courageux... et plus perspicaces ? Toujours est-il que cette fois, ce sont près de 10 000 réponses que nous avons reçues. Et sur les 9 298 arrivées dans les délais, exactement 6539 ont passé correctement les premières épreuves, participant ainsi au classement du **Prix Spécial.**
Et, en ayant joué 33 289 564 à la question subsidiaire, c'est Claude Tanagro, de Sète qui remporte la console Colécovision (CBS).
Après toutes les questions, il restait encore 3 502 bulletins justes et parmi ceux-ci, seulement 604 qui n'obtenaient pas le « top » aux épreuves de départage, qui ont encore mal résisté à vos recherches. Comment donc faire pour vous coller ?
Finalement, 2 898 bulletins ont donc dû être classés par la question subsidiaire. Les deux tiers de la moyenne des nombres proposés s'établissaient à 67 329 453.
La réponse la plus proche était celle d'Armand GUT, de Toulon, qui, avec 67 373 773, gagne le voyage au Mexique.

Voici à présent la liste complète des trois cents gagnants du concours J & S 83.

Prix spécial : TANAGRO Claude, Sète, gagne une console de jeu vidéo Colécovision (CBS Electronic).

Classement final :
1er : GUT Arnaud, Toulon, gagne un voyage au Mexique pour deux personnes, proposé par l'Agence Comitour : 41, rue St-Augustin, 75002 Paris.

2e : GAYE Henri, Metz, gagne un ordinateur Atari 400, 16K, offert par Atari-France, 9/11, rue Georges-Enexo, 94008 Créteil Cedex.
3e : DONNENFELD Patrice, Pont-St-Pierre, gagne un échiquier électronique Sensory Chess 9, offert par Rexton, tour Montparnasse, 75755 Paris Cedex 15.
4e : JOUNIAUX Jean-Marc, Marseille, gagne un Sinclair ZX 81 avec une extension 16K, une imprimante, offert par Direco International, 30, av. de Messine, 75008 Paris.
5e : LAURET Paul, Drancy, gagne une calculatrice programmable HP 16 (matériel Hewlett-Packard).
6e : PERNOUD Nicolas, Digne ; **7e** : LEMOINE Michel, Maing, gagnent une calculatrice programmable TI 59 (matériel Texas Instruments).
8e : RENARD Pascale, Rennes, gagne une calculatrice programmable HP 15C (matériel Hewlett-Packard).
9e : LEFEBVRE Charles, Aissel, gagne une calculatrice programmable HP 11C (matériel Hewlett-Packard).
10e : LEVERT Jean-Pierre, Bagnolet, gagne une calculatrice programmable HP 10C (matériel Hewlett-Packard).

11e : ESTRADE Anne, Vendenheim ; **12e** : OSWALD Serge, Ste-Geneviève-des-Bois ; **13e** : AUTRAN Claude, Aix-en-Provence ; **14e** : D'HOOGE Lucien, Vitry-les-Reims ; **15e** : MORTEVEILLE Thierry, Laval, gagnent une calculatrice programmable TI 57 (matériel Texas Instruments).

16e : CARON Fernande, Provins, gagne un mah-jong de luxe offert par le Baguenaudier, 23, rue St-Sulpice, 75006 Paris.
17e : PELADAN Frédéric, Marseille, gagne un échiquier-damier en bois offert par la Librairie St-Germain, 140, bd St-Germain, 75006 Paris.
18e : CARIOU Patric, Rouen, gagne un Master Mind électronique de luxe offert par Game's, les 4 Temps, La Défense.
19e : LYONNET Stéphane, Boullay-les-Troux, gagne un Monopoly Playmaster (jeu Miro Meccano).
20e : DESQUIWES Bruno, St-Germain-en-Laye, gagne un go de luxe offert par la Librairie St-Germain.

21e : ZILBER Gilles, Puteaux, gagne un backgammon en bois offert par Game's.

22e : RODRIGUEZ André, Videlles ; **23e** : LANGLOIS Marie-Marguerite, Colombes ; **24e** : LE QLIANG William, Vitry-sur-Seine ; **25e** : LAURENT Michel, Lille ; **26e** : MARION Didier, Feyzin, gagnent un Ace of Aces : version Handy Rotary, offert par Jeux Actuels, BP 534, 27005 Evreux Cedex.

27e : KAUFMAN Patrick, St-Fargeau Ponthierry ; **28e** : PERROT Franck, Villers-les-Nancy ; **29e** : ABOUDARMAM Jean, Noisy-le-Grand ; **30e** : GUIGNARD Patrick, Nesle ; **31e** : FONTAINE Patrice, Champagne, gagnent un Ace of Aces : version Powerhouse, offert par Jeux Actuels.

32e : GARCIA Martine, Villetaneuse ; **33e** : BEAUFAY Denis, La Londe-les-Maures ; **34e** : LEMOINE Guy, Caudry ; **35e** : BRUYANT Jean-Loup, Paris ; **36e** : CREMIEUX Alain, Paris ; **37e** : GOULFIER Viviane, Courbevoie ; **38e** : JAY Marcel, Villeurbanne ; **39e** : TANNEUR Serge, St-Brice-Courcelles ; **40e** : HUBERT Jean-Claude, Fougères ; **41e** : BARDEL Stephan, Pringy, gagnent un VIIe Légion (jeu International Team).

42e : MANCERON Hervé, Grenoble ; **43e** : HAUPT Georges, Luynes ; **44e** : STEVANT Juliette, Bobigny ; **45e** : QUEROMAIN Sylviane, Ouistreham ; **46e** : MAWET Françoise, Verviers (Belgique) ; **47e** : LERCH Véronique, Mulhouse ; **48e** : BERTHY Jean-Jacques, Nantes ; **49e** : DESCHAMPS Gilbert, Pelussin ; **50e** : BRIAUD Chantal, Péage de Rousillon ; **51e** : SCHRAMME Hugues, Clermont-Ferrand, gagnent Les Sept Royaumes Combattants (jeu Editions du Stratège).

52e : BEAUPERE Philippe, Illiers-Combray ; **53e** : LIENHARDT Robert, Thionville ; **54e** : BERGER Gérard, Paris ; **55e** : LOROT Jean-Pierre, Maisons-Alfort ; **56e** : DELFINI Antoine-François, Ajaccio ; **57e** : FREDERIC Alain, Paris ; **58e** : CARA Marc-Yves, Roquemoure ; **59e** : HINAULT Huguette, Louvigné-de-Bais ; **60e** : STEIMER Michel, Sarrebourg ; **61e** : MULTEDO Isabelle, Asnières, gagnent un Capital Power (jeu International Team).

62e : SALLE José, Berlaimont ; **63e** : DESSE François, Sotteville-les-Rouen ; **64e** : LUTZ Claude, Strasbourg-Meinau ; **65e** : BRUNET Isabelle, Quesnoy-Deule ; **66e** : PATOUX Michèle, Laxou ; **67e** : BARTH Bernard, Vitry-sur-Seine ; **68e** : FILIPOWICZ Patrick, St-Paul-Trois-Châteaux ; **69e** : NARJOZ Agnès, Paris ; **70e** : GARCIA Jean-Louis, Venelles ; **71e** : RENOUT René, St-Aubin-les-Elbeuf ; **72e** : TOUTAIN Thierry, Le Blanc Mesnil ; **73e** : POIRIER Bruno, Paris ; **74e** : MABILAIS Henri, Sotteville-les-Rouen ; **75e** : GEMIN Jean-Charles, Paris ; **76e** : MASSON Christophe, Les Ulis ; **77e** : VAN CAUTEREN Luc, Bruxelles (Belgique) ; **78e** : GAUZY Antoinette, Sète ; **79e** : COLIN Etienne, Metz ; **80e** : FARGES Jean-Loup, Toulouse ; **81e** : DET Franck, Firminy ; **82e** : JOUBERT Philippe, Basse-Goulaine ; **83e** : PANCHOUT Jean-Pierre, Yerville ; **84e** : QUINTANA DA SILVA Frédéric, Massy-Villaine ; **85e** : LAMBOLEZ Pierre-Yves, Bar-le-Duc ; **86e** : SERON Francis, Paris ; **87e** : BECIRSPAHIC Jean-Pierre, Yerres ; **88e** : MALAIZIER Philippe, Belfort ; **89e** : ALEXANDRE François, Beuzeville-la-Grenier ; **90e** : MAURIN Gilles, Les Vans ; **91e** : CHOUCHOUNOFF Jean-Claude, Meythet, gagnent un wargame sélectionné par l'une des boutiques spécialisées : Jeux Descartes, 40, rue des Ecoles, 75005 Paris. Jeux Thèmes, 92, rue de Monceau, 75008 Paris. L'Oeuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris.

92e : PONCELET Michèle, Les Lilas ; **93e** : de ST-SAUVEUR Martin, Estissac ; **94e** : SORDOT Michaël, Ville d'Avray **95e** : BRESLAU Thérèse, Bobigny ; **96e** : DUVERGE François, Evreux ; **97e** : CANOVAS Gilbert, Nanterre ; **98e** : DELLIEUX Anne, Aubervilliers ; **99e** : PALU Laurent, Cabestany ; **100e** : BRUYANT Dominique, Villejuif ; **101e** : CHEVUTSCHI Jean-Pierre, L'Ile-St-Denis, gagnent un Napoléon à Austerlitz (wargame Jeux Descartes).

102e : LE DRAOULLEC Marc, Plœmeur ; **103e** : HAHN Roger, Gif-sur-Yvette ; **104e** : OLIVETAN Eric, Pont-à-Mousson ; **105e** : LEVILLAIN Claire, Carnetin ; **106e** : RAMON Jean, Sète ; **107e** : CLOUZEAU Michel, Issy-les-Moulineaux ; **108e** : GIRARD Camille, Manosque ; **109e** : LARTIGAU Hervé, Dax ; **110e** : BENZAKOUR Farid, St-Martin d'Heres ; **111e** : DEMARCY Pascal, Saleux, gagnent un Diplomacy (jeu Miro Meccano).

112e : HILAIRE Michel, Les Ulis ; **113e** : LETEURTRE Bruno, Ducey ; **114e** : PEDELABORDE Anne-Marie, Nay ; **115e** : PEYLET Roland, Le Perreux-sur-Marne ; **116e** : TROFFIGUER Gilbert, Toulon ; **117e** : PIANARO Anne-Marie, Annecy ; **118e** : PONTE Jean-Paul, Paris ; **119e** : LEBLOND Isabelle, Rouen ; **120e** : SPITALIER Robert, Cadenet ; **121e** : MOIREAU Gérard, La Ferté Alais ; **122e** : ROBBE Christophe, Roche-lez-Beaupré ; **123e** : HARJANI Del-Raj, St-Martin d'Hères ; **124e** : ROBIN Dominique, Sézanne ; **125e** : SOULE Eric, Ribécourt ; **126e** : LEBAS François, Coulaines ; **127e** : STEINVILLE Philippe, Champigny ; **128e** : MADELAINE Bruno, Viroflay ; **129e** : DUCROZET Claude, Marseille ; **130e** : SELARD Anne, Torcy ; **131e** : DULUC Christian, Bordeaux, gagnent un Scrabble (jeu Habourdin International).

132e : PENOT Gilles, Gerzat ; **133e** : LATOUCHE Francis, La Chapelle Vendomoise ; **134e** : MARTINEZ Cécile, Melun ; **135e** : BURCKEL Hervé, Saulcy-sur-Meurthe ; **136e** : AUDIBET Thierry, Fismes ; **137e** : CARRERE Didier, La Barthe de Neste ; **138e** : MAIREY Daniel, Montferrand ; **139e** : COLIN Christian, Blain ; **140e** : CONSTANTIN Myriam, Yerres ; **141e** : IMBERT Jean-Pierre, Toulon ; **142e** : MOUAWAD Robert, Pelussin ; **143e** : MEIER Henri, Juvisy-sur-Orge ; **144e** : CAUMETTE Pierre, Venelles ; **145e** : GRIEU Gilles, Carqueiranne ; **146e** : MERLIN Pierre-André, Paris ; **147e** : BONNIN Brigitte, Taverny ; **148e** : VIALLON Marie-Christine, Boulogne ; **149e** : BARBUSSE Stéphane, Pont-Saint-Esprit ; **150e** : GUILLOT Gérard, Lyon ; **151e** : CHEVENON Jean-Yves, Cerilly, gagnent un Red Seven (jeu Nathan).

152e : TARTAMELLA Angèle, Pont-de-Claix ; **153e** : LEBRE Sébastien, St-Martin-de-Crau ; **154e** : MARICHON François, St-Florent-sur-Cher ; **155e** : DIDIER-JEAN Daniel, Lexy ; **156e** : DAUMASSON Olivier, Nice ; **157e** : MARTY Roger, Pezilla-la-Rivière ; **158e** : LEGIER Solange, Paris ; **159e** : BIANCHINI Pierre Toulon ; **160e** : BONIN Gé[illegible] Champagne-sur-Oise ; 1[illegible] FENYO Jean-Claude, Marom[illegible] ; **162e** : MARCHAND Philippe, Fresnes ; **163e** : BRUYANT Gérard, La Tombe ; **164e** : MILLS Jean-François, Osny ; **165e** : PINOT Michel, Aix-en-Provence ; **166e** : DU CRAY Emmanuel, Dijon ; **167e** : RAMBICUR Jean-François, Paris ; **168e** : RENAUX Jean-Claude, Belgique ; **169e** : PELLETIER Pascal, Beauzelle ; **170e** : CRISNAIRE Jacques, Colombes ; **171e** : MASOTTI Pascal, Nice, gagnent un Risk (jeu Miro Meccano).

172e : PIALAT Michel, Paris ; **173e** : MAZIERE Didier, Marseille ; **174e** : DUCONSEIL Patrick, Le Vaudreuil ; **175e** : DUCROTTE Etienne, Bordeaux ; **176e** : NAYAH Mohamed, Alfortville ; **177e** : FAUGERAS Jérome, Villemomble ; **178e** : GUIGNARD Jean, St-Nicolas-de-Port ; **179e** : EL ABED EL ALOUI Touria, Paris ; **180e** : THOMAS Roland, La Ferté-sous-Jouarre ; **181e** : JAUNEAULT Laurent, Cholet ; **182e** : MULLER Patrick, Ris-Orangis ; **183e** : FREDERIC Jean-Pierre, Vernouillet ; **184e** : VAILLANT Christophe, Toulon ; **185e** : MYKITA Patrick, l'Hay-les-Roses ; **186e** : TESTARD Yann, Versailles ; **187e** : LE GAC Philippe, Coubron ; **188e** : ARCHAMBAULT Michel, Meudon ; **189e** : MOREAU Patrick, La Souterraine ; **190e** : PESCHEL Sonia, La Valette ; **191e** : BOERI Jean-Pierre, Marseille, gagnent un Boomerang (jeu Nathan).

192e : TABORIN Jean-Luc, Sceaux ; **193e** : GAMBINI Raymond, Aix-en-Provence ; **194e** : PINTHON Henri, Dijon ; **195e** : LECOMTE Thierry, Lens ; **196e** : ESCOFET Anne-Marie, Bordeaux ; **197e** : POURTIER André, Royat ; **198e** : MORAULT Olivier, Nantes ; **199e** : CAPIEZ Sylvie, Paris ; **200e** : CLAVIER Edith, Vierzon, gagnent un Valmy (wargame Jeux Descartes).

201e : VIEUGE Marie-José, Asnières ; **202e** : SAILLOUR Bernard, Plouenan ; **203e** : LANGEVIN Philippe, Toulon ; **204e** : BAILLEUL Stéphane, Igny ; **205e** : LE MAD Michel, St-Pierre-le-Moutier ; **206e** : DURTELLE DE ST-SAUVEUR Vincent, Paris ; **207e** : DJERIGIAN Jean-Pierre, Marseille ; **208e** : PANOUILLERES Charles, Perpignan ; **209e** : LECOMTE Joëlle, Decines ; **210e** : LE QUANG Thierry, Paris, gagnent le Jogging de l'Esprit (Edit. du Rocher, collection Jeux & Stratégie).

211e : PIERRE Laurent, Moulins-les-Metz ; **212e** : DUMAS Frédéric, Grenoble ; **213e** : EGLIN François, Neauphle-le-Chateau ; **214e** : PEPIN Jacques, Toulon ; **215e** : LARROUDE Philippe, Marseille ; **216e** : GOGUELY Fabrice, Roche-lez-Beaupré ; **217e** : PETRICOLA Stéphane, Maroeuil; **218e** : CHABRIER Patrick, Juvisy-sur-Orge ; **219e** : DENIS Pascal, Pringy ; **220e** : LE CHAT Chantal, Plouha, gagnent Le Tarot Moderne (Edit. du Rocher, collection Jeux & Stratégie).

221e : GODIN Pierre-Jean, Basse Goulaine ; **222e** : PIDANCE Marcel, Romainville ; **223e** : GONARD Jean, Caluire ; **224e** : BARTH Pierre, Cholet ; **225e** : TORRES Christian, Sartrouville ; **226e** : BARNES Christophe, Solaize ; **227e** : LOY Patrice, Nantes ; **228e** : LAMBERT Maxime, Ligny-en-Barrois ; **229e** : GEBEL Jean-Louis, Paris ; **230e** : BOISGONTIER Daniel, Basse Goulaine ; **231e** : KRAUSCH Michel, Seraing (Belgique) ; **232e** : LIEGEOIS Guy, Bioul (Belgique) ; **233e** : PEYRIN Frédéric, Livron ; **234e** : DEHEUVELS Nicole, Paris ; **235e** : REYDY Jérome, La Chapelle Saint-Luc ; **236e** : GOSSARD Thierry, Chatenay Malabry ; **237e** : MOSSER Serge, Orsay ; **238e** : CHAILLOU Colette, Sevran ; **239e** : MEIER Francis, Paris ; **240e** : RODI Jean-Pierre, Nice, gagnent un abonnement d'un an à Jeux & Stratégie.

241e : ROCHE Yannick, Lauterbourg ; **242e** : MEVELLEC Martine, Bouloc ; **243e** : DELSART Bertrand, Marquise ; **244e** : DAMHIEU Dao, Antony ; **245e** : QUEFFELEC René, Longjumeau ; **246e** : PANOUILLERES Thérèse, Montpellier ; **247e** : HARDIER Maurice, St-Maur ; **248e** : BILLUART Jean Renaud, Metz ; **249e** : MINASSIAN Martine, Meaux ; **250e** : BLOCH Bruno, Metz ; **251e** : BENTZ Jean-Paul, Paris ; **252e** : FRIBOULET Gérard, Pont-Audemer; **253e** : ALEXANDRE Denis, Paris; **254e** : VANHOVE François, Le Plessis Trévisse ; **255e** : ROUECHE Jean-Marie, Versailles ; **256e** : PETIT Isabelle, Versailles ; **257e** : MARTIN Laurent, Ris-Orangis ; **258e** : TESTA Jacques, Marseille ; **259e** : VERLINDEN Jean-Pierre, Valenciennes ; **260e** : RICHARD Philippe, Issy-les-Moulineaux, gagnent un anneau Hongrois (casse-tête Ceji).

261e : DEMETS Adrienne, Mouscron (Belgique) ; **262e** : MAUFROY Albert, Chaville ; **263e** : BOISSON Jean-François, Thise ; **264e** : CHASTEL Jean-Louis, Viry-Chatillon ; **265e** : PIGNATARO Jean-Pierre, Sète ; **266e** : BOUVIER Mireille, Chaumont ; **267e** : LOSCOS Eric, Villeurbanne ; **268e** : CLAVIER Sylvie, Bourges ; **269e** : MEJEAN Maurice, Le Pecq ; **270e** : LEPRINCE Jean-Pierre, St-Pavace-Coulaines ; **271e** : SAWICKI Roger, Paris ; **272e** : DURIVAL Philippe, Villeurbanne ; **273e** : FAYANT Henri, Montélimar ; **274e** : AYME Patrick, Salindres ; **275e** : MARBAQUE Corinne, Paris ; **276e** : GAUCHER François, Cergy-Pontoise ; **277e** : VEYLON François-Gérard, L'Ile St-Denis ; **278e** : TERRAILLON Jean-Loup, Merignac ; **279e** : MEFFRE Patrick, Orgerus ; **280e** : LELOUP Francis, Chalons-sur-Marne ; **281e** : MERCIER André, Clermont-Ferrand ; **282e** : LAQUITAINE Guy, Bobigny ; **283e** : KROMENACKER Gilbert, Verneuil-sur-Avre ; **284e** : POUCHOULIN Dominique, St-Rambert d'Albon ; **285e** : MARCHANDIAUX Georges, Valensole ; **286e** : DURTESTE Thierry, Brest ; **287e** : DURANTON Nathalie, Thiers ; **288e** : MELLINI Eric, Paris ; **289e** : DI CRESCENZO Gilles, Paris ; **290e** : MELLINI Jérome, Paris ; **291e** : CAILLET Denis, Mennecy ; **292e** : PARISSE Bernard, Fameck ; **293e** : CLERIN Jean-Marc, Orange ; **294e** : HERANNEY Pascal, La Chapelle St-Luc ; **295e** : SIMON Louis, Namur (Belgique); **296e** : REMY Nicolas, Paris ; **297e** : COQUIN Robert, Pont-Audemer ; **298e** : VERCAMER Jacques, Dunkerque ; **299e** : PIANARO Lionel, Annecy ; **300e** : JOUANNET Jean-Michel, Paris, gagnent un abonnement de six mois à Jeux & Stratégie.

Les deux cents premiers vainqueurs recevront en outre un Option version voyage offert par Miro Meccano. ●

les nouvelles batailles navales

« B4 ? Touché ! C4 ? Coulé ! » Ça, c'était la préhistoire ! Aujourd'hui, les combats navals se prêtent à d'excellentes simulations tactiques et stratégiques et même aux jeux de rôle...

Aujourd'hui, quand un joueur qui se respecte dit « batailles » ou « combats », il pense naturellement « wargames ». C'est donc par là que nous commencerons.
Même s'ils ne sont pas majorité, les wargames navals sont nombreux. Alors, comment choisir ? Comme pour tous jeux de simulation, trois caractères devront aider votre décision : le thème, l'échelle, et, bien sûr, la qualité du jeu elle-même. Pour le thème, le titre du jeu et vos préférences devraient suffire à vous repérer dans la sélection que nous vous présentons sur le tableau de la page 20.
Plus délicat est le choix de l'échelle de la simulation. Plus précisément, devez-vous choisir un jeu « stratégique » ou un jeu « tactique » ? Les deux termes renvoient ici à leur acception militaire. Pour simplifier, on peut dire que la stratégie concerne les options générales de l'ensemble des forces engagées dans un large conflit, une campagne ou une guerre ; la tactique s'appliquant à un combat particulier. *Bismarck* est le jeu-type alliant stratégie et tactique.
Les jeux de simulation stratégiques seront caractérisés par l'importance du théâtre d'opération. Dans le cas de wargames navals, le plateau représentera par exemple tout l'Atlantique Nord ou encore une partie du Pacifique. Le thème le plus fréquent reste la deuxième guerre mondiale, avec *Norway 1940, Victory in the Pacific, Midway Campaign, INJ, Ironbottom Sound, Command at Sea, Bismarck...* Mais, pas question ici d'espérer goûter aux raffinements de la navigation. Les pions représentant les navires ne se déplacent guère différemment de ceux qui symbolisent des régiments dans les wargames « terrestres ». Sur un mécanisme classique identique, ce n'est finalement que la couleur bleue du terrain et le thème qui différenciera les premiers des seconds !
Au contraire, les wargames navals



Bismarck : double échelle. Stratégique sur l'Atlantique Nord ; tactique pour les combats.



Victory in the Pacific : stratégique à grande échelle. Les cases couvrent de larges régions.

tactiques simulent des combats localisés. Du rôle de chef d'Etat-Major de la marine, vous passez commandant d'un ou de quelques navires. Et il faudra savoir les manœuvrer ! C'est à cette échelle que le jeu devient vraiment « naval ».

Les navires sont généralement représentés par des pions rectangulaires de la longueur de 2, 3 ou 4 hexagones : c'est le cas dans *Wooden Ships & Iron Men, Trireme, Submarine...* La représentation des bâtiments peut se faire encore plus précise. Dans *Ram Speed,* par exemple, on joue sur une surface indéfinie, une table ou une moquette (bleue de préférence !) avec des pions de carton représentant les navires vus en plan. Il s'agit quasiment de « wargames avec figurines ».

Les jeux de combats navals tactiques, vers lesquels va notre préférence, comportent donc l'avantage de donner vraiment l'impression « d'y être » : les galères de *Trireme* accélèrent, pivotent, éperonnent les bâtiments adverses ; les corsaires de *Wooden Ships...* se canonnent à qui mieux mieux, visant les voiles, la coque ou le pont. L'usage des « boulets rouges » ou des boulets reliés par une chaîne peuvent ruiner la mâture adverse ou ravager le pont. Il y a dans ces jeux, le plaisir de la manœuvre. Grâce au faible nombre de pions de chaque joueur, les jeux tactiques permettent de plus une dimension « technique » essentielle : la simultanéité des coups. Par exemple, lorsqu'on joue à *Wooden Ships...* chaque joueur commence par écrire sur une feuille de jeu les ordres de mouvement concernant chacun de ses bâtiments. Cette phase de jeu, que l'on peut facilement limiter à une minute, est suivie par le dépouillement des ordres, le déplacement sur le plateau de jeu et le feu « babord » et/ou « tribord ».
Cette fantastique souplesse des jeux tactiques de combat naval en font des jeux populaires par excellence, à la fois très accessibles et très réalistes. Parmi les jeux qui répondent à ces critères de qualité, *Wooden Ships...* (Avalon Hill), créé en 1975 et réédité en 1981, se révèle, à notre avis, le meilleur sur hexagones. De



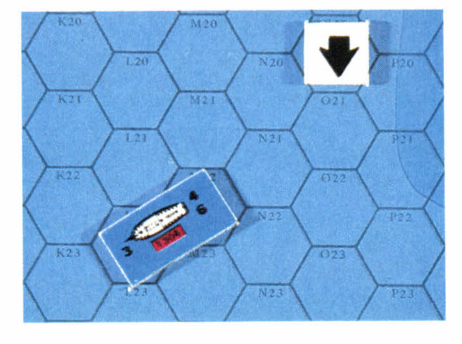
Trireme : contre le vent, il reste les rames !

plus, une règle en français peut aisément être trouvée dans les magasins spécialisés. *Trireme,* également produit par Avalon Hill, met les joueurs qui s'affrontent au commandement de galères de combat. Aucune règle en français n'a pu nous être fournie, mais le jeu mérite toute l'attention des joueurs. La société Metagaming, célèbre pour sa collection de jeux au format de poche, propose également un très bon jeu (en anglais uniquement), concernant comme *Trireme,* l'époque des marines de combat propulsées tant à la voile qu'à la rame : *Ram Speed.*
La procédure de déplacement dans *Wooden Ships & Iron Men* est tout à fait astucieuse et mérite bien qu'on



Wooden Ships... : le grand classique de la marine à voile.

la retienne comme exemple. Chaque pion comporte trois indications chiffrées (voir photo ci-dessous). Deux d'entre elles correspondent à des vitesses maximales. Elles sont inscrites près de la poupe du bâtiment. La



... Les navires manœuvrent en fonction du vent. Un jeu de navigation autant que de combat.

plus faible des deux valeurs est le potentiel de déplacement sous « voilure de combat ». C'est la vitesse normale. L'autre, plus élevée, indique que le bâtiment met « toutes voiles dehors ». Un marqueur « voile » est alors posé sur le pion rectangulaire.
Autre variable : la manœuvrabilité du bâtiment. Elle est simulée par un potentiel de giration, marqué près de la proue. Si un 2 est écrit, cela signifie simplement que le bâtiment a droit à deux changements de cap par tour. Il ne s'agit là que de potentiels exprimant des maxima.
La vitesse du bâtiment sera égale ou inférieure à celle qu'indique le pion en fonction de son « allure », c'est-à-dire de sa position par rapport au vent. Par vent de trois-quarts arrière le bâtiment peut aller au maximum de sa vitesse. C'est la meilleure allure pour le type de bâtiment simulé. Par vent arrière, le potentiel de déplacement sera réduit d'un point ; et par allure « au près », c'est-à-dire en remontant au vent, il sera réduit de deux points. Face au vent, le déplacement sera impossible. Un point important : à tout changement de direction doit nécessairement succéder un déplacement en avant et chaque « ordre » (déplacement ou changement de direction) consomme un point du potentiel de déplacement.
Par exemple, le bâtiment a 4 points de mouvement à dépenser, le joueur pourra tous les épuiser de 3/4 arrière ; mais il ne pourra en consommer que 3 par vent arrière, et 2 au « près ».

Les autres wargames navals sont de facture classique et se rapprochent de très près du wargame terrestre. Le thème intervient dans le choix : certains joueurs préféreront *Sea steeds & wave ridders* (Judges Guild) qui se passe au Moyen-Age à IJN (Simulations Canada) qui propose de revivre les grandes batailles de la dernière guerre dans le Pacifique. Toutes les périodes de l'histoire sont aujourd'hui couvertes par le wargame naval. Hormis la masse des jeux portant sur la Seconde Guerre Mondiale (simulations aéronavales pour la plupart), il existe des jeux portant sur la période de la Guerre de Sécession ; *Ironclads*

(Yakinto) et sa boîte d'extension, par exemple. Ce jeu conjugue habilement la dimension stratégique et tactique. Mais, il y a aussi des « faux amis » : *Naval war,* (Avalon Hill) n'est pas un wargame ; il s'agit d'un jeu de cartes fonctionnant sur le mode du *Mille bornes* (Schmidt International), mais ayant pour thème la bataille navale. A ce niveau on est proche du jeu *Nautic Miles* (Ceji-Interlude), lui aussi calqué sur le *Mille bornes.*

Les jeux les plus récents ne sont pas toujours ceux qui rassemblent les aspects les plus passionnants. C'est notamment le cas de *War in the Falklands,* une guerre des Malouines diffusée un peu trop rapidement au moment du conflit. Le plateau de jeu qui représente l'Atlantique sud est divisé en 13 cases polygonales. Celles-ci sont assez grandes pour accueillir les 150 pions que comporte le jeu. La règle, dont on ne peut désavouer l'extrême simplicité, est si proche d'un simple jeu de pions sur damier qu'il est difficile de parler de jeu de simulation. Quitte à choisir un wargame naval classique, autant se tourner vers les boîtes aux règles consistantes, comme *Submarine* (Avalon Hill) ou *Flat Top* (également Avalon Hill). Les amateurs ne seront pas « surpris ».

Mais les wargames ne sont plus seuls à mettre en scène les combats navals. Il fallait s'y attendre : après les souterrains sulfureux, les jeux de rôle s'attaquent aux aventures maritimes ! Déjà, avec *Chivalry and Sorcery,* sous-produit très complexe de *Donjons & Dragons,* les joueurs pouvaient trouver les informations nécessaires à la mise sur pied d'épisodes maritimes. Il y a maintenant beaucoup mieux.

L'un des mieux conçus, mais un peu cher (autour de 200,00 F) semble être *Privateers & Gentlemen.* L'un des aspects les plus intéressants du jeu est d'allier deux aspects : celui



Privateers & Gentlemen : un vrai jeu de rôle, mais aussi un jeu tactique, avec pions à découper...

du wargame naval sans plateau de jeu (c'est-à-dire avec des figurines en carton représentant en plan des bâtiments) et celui du jeu de rôle, (lignée de *D & D*). Ainsi le joueur incarne-t-il un officier de marine et vit une véritable aventure sur les mers. Les 40 pages de l'un des trois fascicules de règles sont entièrement consacrées à ce jeu avec figurines. Ne l'ayant pas encore pratiqué, il ne nous est possible que de vous le signaler, sans pouvoir vraiment vous le recommander.

Pirates & Plunders (pas facile à trouver) et *Skull & Crossbones* forment avec *Privateers & Gentlemen,* édités par Fantasy Games Unlimited, le premier tryptique du jeu de rôle à thème naval. Dans le plus simple, *Skull & Crossbones,* il faut créer un personnage. Les caractéristiques choisies pour les définir ne sont pas au rendez-vous de l'originalité : force, intelligence, agilité, constitution et charisme...

La qualification de chaque personnage va du simple marin (niveau 1) au capitaine de pirates (le plus haut niveau). Le but du jeu consiste à faire fortune ou simplement à survivre en parcourant les Caraïbes. La partie la plus sympathique du jeu réside dans les différentes échelles de représentations fournies par les « aides de jeu ». La carte générale des îles, sur grille à cases hexagonales, permet de faire le point, très globalement.

Dès qu'un adversaire approche, les bâtiments, présentés sous forme de rectangles couvrant deux cases, sont immédiatement placés sur une autre surface à cases hexagonales. La course commence en suivant des règles proches de celles de *Wooden Ships...* Si finalement l'abordage a lieu, les joueurs utilisent cette fois des planches représentant les ponts des différents types de navires en compétition. Des pions sont alors manœuvrés à l'image de figurines. Ce ne sont pas des pions de wargames : ils possèdent des caractéristiques bien définies, à l'image des personnages de jeu de rôle qu'ils sont.

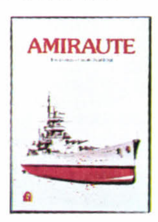
Skull & Crossbones : un jeu de rôle à trois échelles : de toute la mer des Caraïbes au navire lui-même, où l'on dispose canons et équipage pour le combat.

SHIP'S BOAT

SHIP'S BOAT

BRIGANTINE

Tous ces jeux, dont il est parfois difficile de se procurer la règle en français, sont mis à mal par un jeu trop méconnu du grand public : *Amirauté.* Créé il y a plusieurs années par un Toulonnais, le docteur Paul Bois, cet excellent jeu ressort actuellement dans une nouvelle édition chez Jeux Descartes.



Amirauté, c'est le réalisme intégral ! Son créateur a conçu un jeu à la fois accessible et si précis que ceux qui se préparent à la bataille navale, la vraie cette fois, ne tarissent pas d'éloges à son égard. Avec *Amirauté,* les joueurs entrent de plain pied dans un domaine encore méconnu : celui des jeux sans plateau, des jeux où ont définitivement disparu les rassurantes cases hexagonales ou carrées.

Amirauté est au combat naval ce que *la flèche et l'épée* (voir J § S N°13) est au combat terrestre « avant l'usage de la poudre ». Mais attention, il ne faut pas que l'idée de l'usage de figurines vous fasse reculer. Beaucoup d'amateurs n'ont ni le temps, ni le goût, ni les finances nécessaires à l'achat et à la décoration de somptueuses figurines en plomb-étain représentant cuirassés et porte-avions : ils jouent en découpant dans du carton léger — à l'échelle du 1/1200 ou du 1/3000 — la forme des bâtiments.

Il y a deux manières de jouer à *Amirauté* : soit avec des modèles ou figurines en métal, bois, plastique ou carton ; soit, sur papier, sans aucune représentation matérielle.

Dans le premier cas, les mouvements des bâtiments adverses sont visibles des deux ou plusieurs protagonistes. Les bâtiments sont posés sur la table, sur la moquette ou sur des cartes faites à la main représentant le contour de côtes bien réelles. Le jeu papier-crayon, s'il est évidemment moins figuratif, n'en est pas moins fertile en possibilités stratégiques et tactiques, bien au contraire. *Amirauté* papier-crayon se pratique à son tour de deux manières différentes : avec ou sans arbitre. Sans arbitre, les joueurs connaissent la position des bâtiments adverses ; la pratique du jeu se rapproche donc du jeu avec modèles. Avec arbitre, les deux camps sont totalement séparés, chaque joueur cache ses manœuvres jusqu'à ce que l'arbitre indique que les bâtiments adverses sont en vue les uns des autres.

Le matériel est donc, quelle que soit la formule de jeu, très limité : la règle, crayons, règles, rapporteurs, gomme et dés à 10 faces (comme dans les jeux de rôle) ou à défaut, tout moyen permettant de tirer aléatoirement des valeurs comprises entre 1 et 100. Voici quelques informations sur le déroulement d'une partie : au commencement les deux joueurs qui s'affrontent ont chacun leur table et se sont disposés de manière à ne rien voir des préparatifs de l'autre. Chacun a ses cartes (des vraies) recouvertes d'un grand papier-calque afin de pouvoir être réutilisées. Le temps étant limité, les joueurs ont décidé de simuler un combat entre deux cuirassés entre la Corse et le continent, non loin de Toulon. La situation est fictive, mais les bâtiments qui sont censés participer sont bien « réels » : c'est-à-dire que les joueurs ont à leur disposition toutes les caractéristiques de véritables cuirassés.

Par exemple, l'un des joueurs, vous, devenez le capitaine du cuirassé Washington. Vous savez (scénario : la Guerre du Pacifique dans la règle d'*Amirauté*) que ce bâtiment mesure 222 mètres, qu'il file 28 nœuds, que la portée de ses canons est de 37 000 mètres et qu'il vaut 111 points. Cette valeur résulte d'une formule qui prend en compte : les capacités de déplacement, l'épaisseur du blindage et l'âge... du bâtiment (au moment de la Seconde Guerre Mondiale). Son adversaire a le Mutsu, un cuirassé japonais de 201 mètres filant 25 nœuds et dont l'artillerie porte à 42 000 mètres, mais dont la valeur en points n'est que de 79.

Command at sea : sur la moquette, les cases disparaissent. Le double décimètre permet de mesurer les distances. Sur les fiches, les caractéristiques des bâtiments.



Pour jouer à Amirauté... et aux autres
Deux spécialistes qui, outre les jeux cités, vous proposeront sur commande une large gamme de reproduction plomb-étain de bâtiments de guerre au 1/3 000 :
— à Paris : l'Oeuf Cube, 24, rue Linné, 75005 ;
— à Toulon : le Manillon, 5, rue Pierre Corneille, 83000 où vous pourrez également vous procurer le dernier scénario pour Amirauté : Mare Nostrum (combats en Méditerranée).

Comment filer à 25 nœuds sur la moquette ? Le tout est une question d'échelle des distances et des temps. Le tour de jeu (hors combat) est de 5 minutes. La table des distances parcourues montre que 5 minutes à 25 nœuds équivalent à 3,8 km, soit au 1/30000, (échelle des vitesses) 12 cm.

Après avoir choisi en secret leurs positions de départ respectives les joueurs manœuvrent leurs bâtiments comme bon leur semble. Toute la suite du jeu va se dérouler à l'aide de tables et du dé à 10 faces. Les tables de Paul Bois, qui accompagnent la règle d'*Amirauté,* dispensent de faire de fastidieux calculs, et surtout fournissent, avec une étonnante précision, tous les paramètres réels de la guerre navale.

Ainsi avec ses 28 nœuds, le Washington parcourera 4,3 km en cinq minutes, temps d'un tour de jeu. Les courbes de chances d'impact montrent qu'à 25 000 mètres, le Washington n'a que 25% de chance de toucher le Mutsu. Probabilité qui tombe à 4% à 30 000 mètres. Les dés régleront la situation.

La table des impacts d'artillerie en fonction de la distance de la cible, de la taille du but et de la vitesse de déplacement de la cible fournira en quelques secondes les ultimes précisions nécessaires à une bonne

titre et éditeur	langue	type de jeu	thème	durée de jeu	accessi-bilité	prix vu à	notre avis	pour débutant	commentaires
WAR IN FALKLANDS *May Fair Games*	A	W.S.	conflit des Malouines	1 h	9/10	135	⚓	oui	très simplifié peu réaliste
WOODEN SHIPS & IRON MEN *Avalon Hill*	F	W.S. et T.	batailles entre 1780-1820	10 min à 2 j.	8/10	205	⚓⚓⚓⚓	oui	un jeu magnifi-que, inépuisable et en français !
INJ *Simulations Canada*	A	W.S.	IIe G.M.	4 h	4/10	145	⚓⚓	non	pour confirmés
AMIRAUTÉ *Paul Bois Jeux Descartes*	F	W.S. et T.	IIe G.M.	30 min à 3 j.	7/10	139	⚓⚓⚓⚓	oui	exige un temps de préparation de 1 h à 2 h
IRONBOTTOM SOUND *Quarterdeck*	A	W.S.	IIe G.M.	+ de 2 h	4/10	160	⚓⚓	non	pour confirmés
TRIREME *Avalon Hill*	A	W.T.	antique	10 min à 2 h	9/10	185	⚓⚓⚓	oui	très accessible, très rapide
RAM SPEED *Metagaming*	A	W.T.	antique	30 min	7/10	49	⚓⚓⚓	oui	accessible, rapide
NORWAY 1940 *Quarterdeck*	A	W.T.	IIe G.M.	2 h	6/10	165	⚓⚓	non	pour joueurs avertis
COMMAND AT SEA *Metagaming*	A	W.T.	IIe G.M.	30 min	7/10	105	⚓⚓	oui	débutant
IRONCLADS *Yakinto*	A	W.S. et T.	Guerre de Sécession	2 h	5/10	170	⚓⚓⚓	non	bon en club, existe « kit » d'extension
SUBMARINE *Avalon Hill*	A	W.T.	bateaux /sous-marins	2/3 h	5/10	165	⚓⚓	non	bonne simula-tion sous-mari-ne, complexe
VICTORY IN THE PACIFIC *Avalon Hill*	A	W.S.	IIe G.M.	3 h et +	4/10	185	⚓⚓	non	pour confirmés
PRIVATEERS & GENTLEMEN *Fantasy Games*	A	jeu de rôle	officier de marine aux Etats-Unis	ind.	4/10	185	⚓⚓	non	nécessite connaissance des jeux de rôle
SKULL & CROSSBONES *Fantasy Games*	A	jeu de rôle et W.T.	incarner un pirate...	ind.	7/10	135	⚓⚓⚓	oui	idem
GUADALCANAL CAMPAIGN *S.S.I.*	A	disquette Apple, Basse résolution	IIe G.M.	2 h	6/10	605	⚓⚓	oui	très stratégique: plus gestion que combats
TORPEDO FIRE *S.S.I.*	A	Idem, Haute résolution	IIe G.M.	2 h	9/10	750	⚓⚓	oui	graphisme moyen, mais intéressant
PURSUIT OF THE GRAF SPEE *S.S.I.*	A	Idem Basse résolution	IIe G.M.	3 h	7/10	695	⚓	oui	objectif très difficile à réaliser

A : anglais ; F : français ; W : wargame ; S : stratégique ; T : tactique ; ⚓ ⚓ ...nos cœurs de marins.

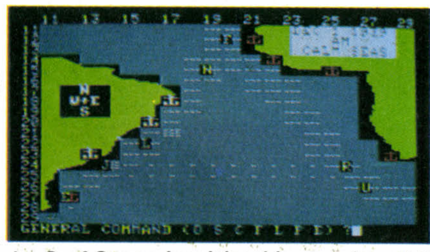
conduite du jeu. Si le Mutsu se déplace à 15 nœuds et se trouve à 5,2 km de vos canons, vous aurez 35% de chance de le toucher. Ou encore, que les quatre torpilles que vous lancez ont 46% de chance de toucher l'adversaire si elles se déplacent à 40 nœuds en visant un but de 150 mètres de long filant 20 nœuds à une distance de 3 000 mètres et se présentant sous un angle de 30° !
Concrètement, la première partie du jeu, c'est-à-dire avant le contact visuel entre les bâtiments, les joueurs se contenteront de conduire leurs bâtiments : ils traceront la route choisie sur la carte dont ils disposent (toutes les minutes par exemple). Si le contact est établi, la séquence de jeu sera immédiatement portée à 5 minutes. C'est l'arbitre qui seul peut indiquer s'il y a ou non contact. Sans arbitre, les joueurs indiqueront la position de leurs bâtiments toutes les minutes.
La règle d'*Amirauté* étant conçue pour simuler les combats aéronavals, toutes les données concernant les avions sont fournies dans la règle : vitesse, chances d'impact, probabilité d'essuyer le feu de la D.C.A., etc. Il est difficile de trouver plus précis dans les jeux de simulation.
La dimension cachée dans les jeux de combats navals est souvent représentée par l'emplacement des sous-marins. Comment simuler cette progression, qui se doit d'être invisible, au moins pour un temps ? *Amirauté* résout le problème grâce aux dés de pourcentage : l'arbitre ou le joueur qui déplace son sous-marin note ses positions successives sur sa feuille de jeu. Son adversaire lance régulièrement les dés en ayant un pourcentage de chance de détecter le sous-marin, en fonction de la distance et de la profondeur auxquelles celui-ci évolue. Le défenseur du sous-marin doit bien sûr accepter de reconnaître que son bâtiment est détecté si les chiffres le disent.
Par exemple, le chasseur de sous-marins devra tirer avec les dés à 10 faces une valeur comprise entre 1 et 20 (sur 100 possibilités) pour découvrir le sous-marin, si celui-ci est à 800 mètres par 15 mètres de fond. Du réalisme des tables de probabilités dépend la qualité du jeu.

Tous les jeux ne s'encombrent pas d'une telle volonté de réalisme : dans *Falklands,* les sous-marins sont tous visibles dès le début du jeu ! Autant dire qu'ils n'ont du sous-marin que le nom !...
Le jeu de Paul Bois n'attend plus qu'une chose : être informatisé pour y gagner en rapidité d'exécution.
De l'informatique, parlons-en ! Jamais un thème n'a été aussi maltraité par le micro-ordinateur : en ce domaine, tout reste à faire (à vos claviers !).
Autant la société éditrice Avalon Hill peut être placée sans équivoque comme celle qui produit le plus de jeux de batailles navales en boîtes (voir tableau), autant ses cassettes et disquettes sont parmi les plus mauvaises que l'on puisse trouver. Il n'est qu'à regarder *North Atlantic convoy raider* pour en être définitivement convaincu. Le jeu *Midway campaign* ne vaut guère mieux et l'on peut affirmer que n'importe quel amateur d'informatique n'ayant pour tout bagage que six mois de programmation peut faire beaucoup mieux. A la décharge d'Avalon Hill, il faut dire que les autres firmes ne se distinguent pas non plus dans le domaine maritime.

La déjà célèbre Strategic Simulation Incorporated, qui nous a permis de trouver les tout meilleurs jeux pour notre rubrique ludotique, se « noie » un peu dès qu'il s'agit de wargame naval. Le graphisme basse résolution de *Guadalcanal campaign,* de *Bomb Alley* et de *Pursuit of the Graf Spee* donne à peine envie de jouer.



Bomb alley : réalisme zéro.



Le Graf Spee : insaisissable... vraiment !

photos Elmar-De Greef.

Mais pire encore, les jeux eux-mêmes sont d'un faible intérêt : hormis le déplacement des bâtiments, les programmes gèrent tant de données que le joueur est dépossédé de tout choix. Il n'existe aucun très bon jeu tactique sur micro-ordinateur ayant trait au combat naval : seul *Torpedo fire* (chez S.S.I.) se rapproche de ce que pourrait être une programmation du jeu *Amirauté.* Mais on est encore loin du but, très loin.



Torpedo fire : un périscope simpliste.

Le meilleur jeu, sous forme électronique, est encore *Sector* (Miro), ci-dessus, qui traite de la chasse au sous-marin. Il s'agit là d'un jeu dirigé par un micro-processeur mais sans écran de télé. Les données chiffrées recueillies par le joueur à la suite de ses déplacements apparaissent sur un « tableau de bord », comme sur une calculatrice programmable.



Le manque le plus « cruel » parmi ces jeux de navigation semble être celui qui serait conçu sur le modèle de *Ace of Aces.* Peut-être aurons-nous bientôt la chance de le voir apparaître.

En attendant, avec ou sans ordinateur, les pages suivantes vous offrent l'occasion de gagner vos premiers galons.

mille sabords !

Nombre de joueurs : 2.

Matériel : deux objets allongés identiques représentant les navires des joueurs. Choisissez-en la longueur en fonction du terrain dont vous disposez. Seul impératif, le « bateau » doit être orienté, c'est-à-dire avoir une proue (l'avant) et une poupe (l'arrière). Cela peut être une allumette ou un crayon, pour jouer sur une table ; un modèle réduit de bateau, pour jouer sur votre moquette, ou... une espadrille pour jouer sur la plage !

Le terrain : vous l'avez deviné, n'importe quelle surface à condition que sa plus petite dimension soit au moins égale à 50 fois la longueur des navires.

But du jeu : couler le navire de votre adversaire.

Début de la partie : les joueurs délimitent précisément le terrain : toute la surface d'une table, le sol d'une pièce, un grand cercle sur la plage... Les navires ne devront bien sûr jamais franchir ces limites.
Puis les joueurs choisissent d'un commun accord la direction du vent qui devra rester indiquée sur le terrain : une règle sur la table, une flèche dessinée dans le sable... Au fait, sur la plage, pourquoi ne pas retenir la direction du vent réel ? Puis, d'un point commun situé approximativement au centre du terrain, chaque joueur éloigne son bateau de dix fois sa longueur perpendiculairement au vent et le pose selon l'orientation de son choix (fig. 1).

Rose des vents :
• chaque bâtiment est orienté : une extrémité représente la proue, l'autre la poupe ;
• le bâtiment pointe donc toujours vers l'une des 8 directions déterminées par une rose des vents divisée en 8 secteurs de 45°. A chaque secteur correspond un potentiel de déplacement : 0,1, 2 ou 3, comme le montre la figure 2 ; si le bâtiment

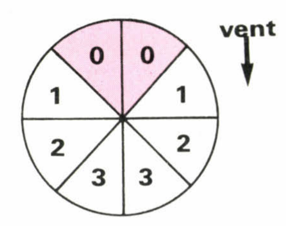


figure 2 : *la rose des vents.*

recouvre une limite entre deux secteurs, on adoptera le potentiel de déplacement le plus grand.
• la zone rosée, marquée d'une valeur nulle, représente l'angle mort : le bâtiment qui pointe dans cette direction ne peut plus avancer. Par « vent debout », il ne sera possible que de tourner. Chacune des autres zones accorde le potentiel de déplacement indiqué. Exemple : le bâtiment de la figure 3 a un potentiel de déplacement de 2.

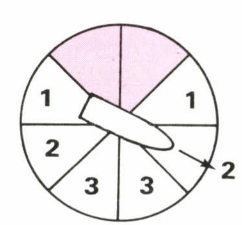


figure 3 : *une orientation qui accorde deux points de déplacement au bâtiment.*

Principes de déplacement :
la direction du bâtiment par rapport au vent détermine son potentiel de déplacement pour le tour : 0, 1, 2 ou 3 points de déplacement. Un joueur peut consommer tous ses points ou seulement quelques-uns. Il est interdit de faire du « sur-place » ;
Chaque point de mouvement permet à la fois d'avancer d'une longueur de bâtiment ET de virer d'un angle inférieur ou égal à 45°. Il est possible de ne pas changer de direction. Toute modification de cap (virage) prend pour axe la poupe du navire : elle ne se déplace pas. C'est la pointe qui ouvre l'angle (de 0 à 45°). Voir l'exemple figure 4.

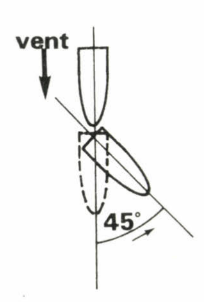


figure 4

Cas particulier : le bâtiment se dirige vers l'angle mort. Le bâtiment cule d'une longueur, puis vire d'un angle qui ne peut être supérieur à 45° (voir figure 5), à gauche ou à droite, selon la volonté du joueur.

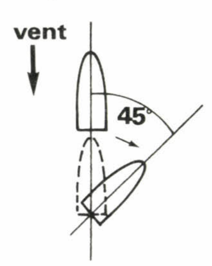
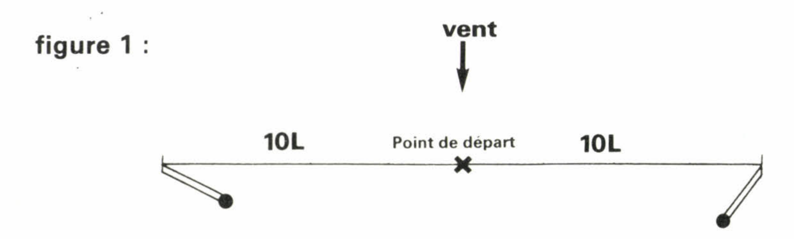


figure 5

Simultanéité des déplacements : chaque joueur choisit en secret le déplacement de son bâtiment sans connaître les intentions de son adversaire. Sur la plage, et d'une manière générale dans la nature, il n'est pas question de noter les ordres de déplacement. La solution adoptée ressemble à un jeu que tout le monde connaît : « pierre-ciseaux-papier ».
Les joueurs se font face, cachent leurs mains derrière leur dos et choisissent de former avec leurs doigts le code (décrit plus loin) correspondant aux ordres de mouvement

figure 1 :



adoptés. L'un des joueurs compte jusqu'à 3. A ce moment-là, d'un même mouvement, les joueurs se montrent leurs mains. Cette opération sera répétée autant de fois dans le tour que les joueurs peuvent tous deux consommer des points de déplacement (et s'ils désirent les consommer). Ce mode de tirage aura lieu 1, 2 ou au plus 3 fois par tour de jeu.

Le code :
il utilise en tout et pour tout le pouce et l'index.
Le pouce (gauche ou droit) : il signifie dans tous les cas « avancer d'une longueur en suivant la même direction » ; pour exprimer cette action, le joueur montre sa main « pouce levé ».
L'index : il signifie « changement de direction ». Le gauche levé exprime un virage 45° babord (gauche) ; le droit levé, un virage tribord 45°.
Chaque point de mouvement autorisant le déplacement puis la giration ; il est possible de combiner les éléments du code. Ainsi, le pouce et l'index de la main gauche dépliés signifient : avancer d'une longueur, puis tourner à gauche (d'un angle inférieur ou égal à 45°).
Quand l'un des joueurs a épuisé son potentiel de déplacement, son adversaire, s'il peut encore le faire, se déplace comme bon lui semble. Il bénéficie alors de l'avantage que lui confère son allure.
Le feu, les dégâts et les points de résistance :
– chaque bâtiment a 10 points de résistance en début de partie ;
– une fois la résistance réduite à néant, le bâtiment coule.
Le tir et les dégâts sont simplifiés à l'extrême :
l'angle de tir d'un bâtiment est celui qui est indiqué sur la figure 6. Si le

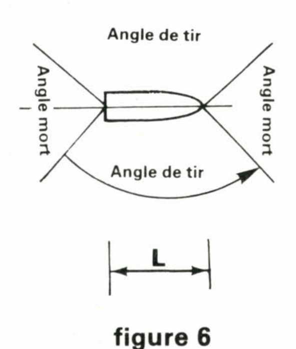


figure 6



Photo Roger-Violet

bâtiment adverse se trouve dans cet angle, il subit le tir des canonniers ; sinon, il ne risque rien. Il est toujours possible que les bâtiments soient réciproquement dans l'angle de tir de leur adversaire : ils subissent alors les mêmes conséquences du tir.
Evaluation des dégâts : ils sont évalués en fonction de la distance qui séparent les deux bâtiments. Cette distance est mesurée en prenant la longueur L des bateaux comme unité (figure 7). La valeur est retran-

figure 7 : *distance : 2 L. dégâts : 10 – 2 = 8. Le bâtiment B perd huit points de résistance.*

chée du nombre 10 ; le résultat indique le nombre de points de résistance perdus par le bâtiment ayant subi le tir.
Celui des joueurs qui parvient à faire tomber à zéro les points de résistance de son adversaire est bien sûr le gagnant.

Cas particuliers :
• l'abordage : si les deux bâtiments sont à moins d'une demi-longueur l'un de l'autre ; l'un des joueurs peut annoncer « grappins » : il y a attaque à l'abordage et celui qui a, à ce moment du jeu, le plus de points de résistance gagne immédiatement.
• la collision : si, à un moment donné, les trajectoires des bâtiments se recoupent, il y a collision. Le bâtiment percuté perd immédiatement 3 points de résistance ; l'autre, 1 point. Les bâtiments reprennent leur course, sauf si un joueur annonce « grappins ». Dans ce cas, la règle de l'abordage est appliquée.

En option : porter les points de résistance des bâtiments à 15 ou 20 ; délimiter des îles...

Michel Brassinne ●

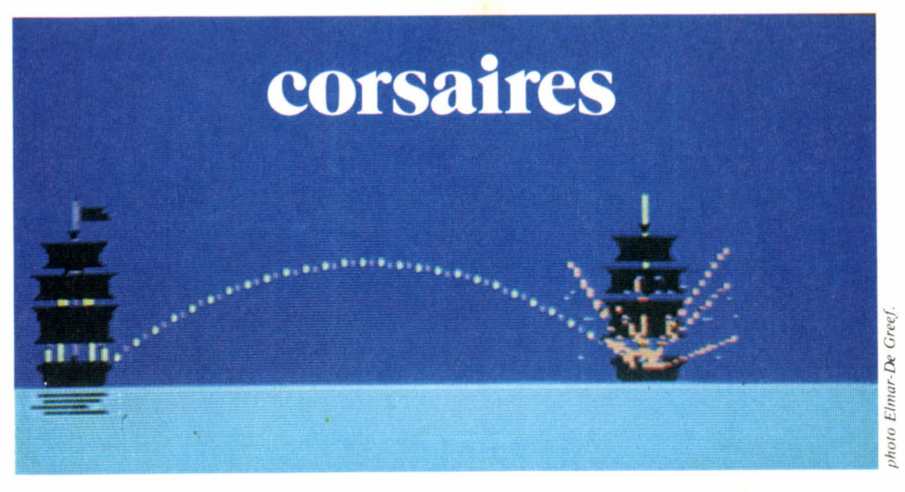


photo Elmar-De Greef.

corsaires

Voici une nouvelle occasion de tester vos aptitudes au combat naval. Mais cette fois-ci, votre adversaire sera votre micro-ordinateur. Parviendrez-vous à affirmer la supériorité de la stratégie humaine ?

Au moment où le jeu commence, la frégate dont vous êtes le capitaine est prise en chasse. Vous n'avez d'autre solution que de couler le bâtiment adverse (que dirige votre micro-ordinateur). *Corsaires* est un programme en « mode texte » (non-graphique) pour satisfaire aux exigences des dialectes Basic les plus variés. Quelques remarques de programmation sont situées en fin de texte à toutes fins utiles.

Le programme : en premier lieu, il affiche l'état des deux bâtiments selon trois paramètres : l'équipage, la voilure et la coque. Au début du jeu, tout va pour le mieux, ces trois paramètres sont affectés de la valeur maximum : 100 %.

« — Route à suivre, Cap'taine ? »

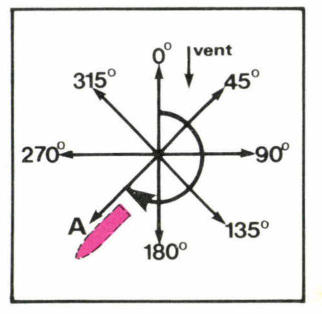


Figure 1 : *le bâtiment A fait route à 225°.*

demande votre timonnier. Tapez une valeur d'angle, comprise entre 0 et 360° (voir figure 1), puis appuyez sur RETURN (ou ENTER). Votre bâtiment fait alors mouvement sur une surface illimitée définie par un système de coordonnées cartésiennes en x et y (voir figure 2). La longueur de votre déplacement varie selon votre allure : par vent arrière,

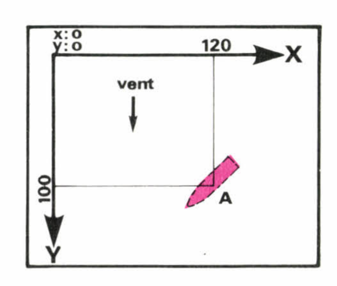


Figure 2 : *le bâtiment A est situé en x = 120, y = 100. Faisant route à 225°, il file douze nœuds.*

vous filez 16 nœuds ; au près, 4 nœuds ; par vent debout, votre bâtiment cule, etc. Pour chaque allure, le programme annoncera votre vitesse. Le vent vient toujours du nord (c'est-à-dire du haut de l'écran télé pour la figure 2).

Votre adversaire fait à son tour mouvement, puis l'écran affiche les renseignements suivants ; votre position en x et y, le cap choisi (également exprimé à l'image de la grande aiguille d'une montre). La position, le cap de votre adversaire vous sont fournis. S'il est en bonne position, il peut faire feu. A votre tour, le programme vous autorise à faire feu si votre adversaire est situé dans votre angle de tir (voir figure 5, du logiciel, page 27).

Si vous voyez « — F (eu) ? », accompagné du curseur clignotant, tapez F, suivi de RETURN. Vous aurez alors choisi de faire partir une bordée. Il faudra choisir l'angle canons/horizontale. L'écran affiche, à chaque seconde, la distance boulet-cible et l'altitude (croissante puis décroissante) du projectile. Selon l'endroit où vous touchez votre adversaire, si c'est le cas, il perd des points de coque, de voilure ou d'équipage. Un boulet sous la ligne de flottaison l'enverra directement par le fond ! (figure 3).

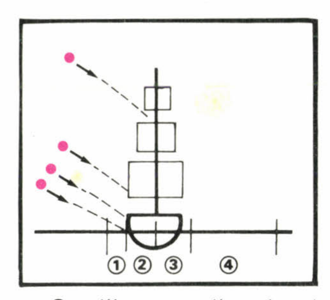


Figure 3 : *l'impact d'un boulet en zone 1 coule le bâtiment. En 2, 3 et 4, des points de coque, d'équipage et de voilure sont perdus.*

Votre adversaire : il se dirige toujours vers vous jusqu'à ce qu'il pénètre dans un cercle de rayon NN (ligne 10). Il change alors de cap pour se mettre en position de tir. S'il rate son tir, il considérera qu'il est trop loin et se rapprochera davantage de vous. Il ne se dirige jamais à moins de 45° ou plus de 315° pour ne pas « culer » par vent debout : il abat pour toujours être au vent et conserver ainsi sa vitesse. Son pourcentage de chances de vous toucher est inversement proportionnel à la distance qui vous sépare de lui.

Pour mettre en image ce programme, il vous suffira de transformer les PRINT x et y (vous) et PRINT x1 et y1 (lui !) en PLOT x, y ou HPLOT x, y, selon les instructions que votre ordinateur utilise. Le

ZX 81 Sinclair n'inclut pas les chaînes de caractères dans les INPUT (type : INPUT « nom ? » ; A $). Il vous suffira de décomposer cette ligne en PRINT « nom ? », puis INPUT A$.
L'instruction GET A$ (attend qu'une touche soit appuyée pour continuer) pourra être remplacée sur n'importe quel ordinateur par INPUT X$. X$ est une variable « scratch », qui ne sert à rien d'autre qu'à stopper temporairement le programme. Sur *ZX*, toutes les variables devront être précédées de LET. Ainsi A = 2 devient LET A = 2.
Enfin, HOME est l'instruction qui sert à effacer tout l'écran et ∧ est l'élévation au carré, parfois représentée par une flèche montante. (Pour tous renseignements complémentaires concernant cette rubrique, écrire à *J & S,* logiciel, 5, rue de la Baume, 75382 Paris Cedex 08).

```
10 X1 = 100:Y1 = 300:NN = 450
20 VM = 100:CM = VM:EM = VM:CJ =
    VM:EJ = VM:VJ = VM
30 X = 600:Y = 300
40  INPUT "INDIQUER LE NOM DE VOT
    RE BATIMENT : ";N$
50 C$ = "COQUE     :":V$ = "VOILUR
    E  :":E$ = "EQUIPAGE :"
60  HOME : PRINT "CORSAIRE :": PRINT
    E$;EM;"%": PRINT V$;VM;"%": PRINT
    C$;CM;"%": PRINT : PRINT "LA
    "N$;":": PRINT E$;EJ;"%": PRINT
    V$;VJ;"%": PRINT C$;CJ"%"
70  PRINT "- POS.DE LA "N$;" : X=
    " INT (X);" / Y=" INT (Y)
80  INPUT "- ROUTE A SUIVRE, CAPI
    TAINE ? - ";CN
90  IF CN > 360 THEN  PRINT "- PA
    RDON ?": GOTO 80
100  PRINT "- LA BARRE A "CN;" DE
    GRES !"
110  IF CN < 40 OR CN > 320 THEN
    TP = 1: GOTO 130
120  REM   ==MOUVEMENT JOUEUR==
130  FOR T = 1 TO 4 STEP .2
140  IF TP = 1 THEN Y = Y + .5
150  IF CN <  = 180 THEN VN = CN *
    3 / 160: GOTO 170
160 VI = CN - 180:VN = (180 - VI)
    * 3 / 250
170 A = ( COS (CN * .0174))
180 B = ( SIN (CN * .0174))
190  IF CN <  = 90 THEN X = X + (
    VN * B):Y = Y - (VN * A): GOTO
    230
200  IF CN > 90 AND CN <  = 180 THEN
    X = X + (VN * B):Y = Y - (VN
    * A): GOTO 230
210  IF CN > 180 AND CN <  = 270 THEN
    X = X + (VN * B):Y = Y - (VN
    * A): GOTO 230
220  IF CN > 270 THEN X = X + (VN
    * B):Y = Y - (VN * A)
230  PRINT ">";: NEXT T:TP = 0: PRINT

240  PRINT "- VITESSE CAP : " INT
    (VN * 5);" NOEUDS"
250  REM  ==MVT PIRATE MICRO==
260 SF = 0:DX =  INT (X1 - X)
270 DY =  INT (Y1 - Y)
280 DS =  INT ( SQR ((DX ^ 2) + (
    DY ^ 2)))
290 H = DX:V = DY
300  IF DX = 0 THEN DX = 1: IF DY
    = 0 THEN DY = 1
310 A = V / H:B =  ATN (A)
320 B =  INT (B * 57.29578)
330  IF H < 0 AND V > 0 THEN B =
    90 + B: GOTO 360
340  IF H < 0 AND V < 0 THEN B =
    90 + B: GOTO 360
350 B = (B + 90) + 180
360  IF SF = 1 THEN 700
370  REM   == CHGT DE CAP ==
380 CC =  INT ( RND (1) + .5)
390  IF CC =  > 0 THEN CH = 45
400 CH =  - 45
410  IF DS < NN THEN B = B + CH
420  REM  ==ETUDE VENT DEBOUT==
430  IF B > 40 THEN 450
440 B = B + 5: GOTO 430
450  IF B < 320 THEN 480
460 B = B - 5: GOTO 450
470  IF DS < 50 THEN B = B + CH
480  FOR T1 = 1 TO 4 STEP .2
490  PRINT ">";
500  REM  ----MVT MICRO------
510  IF B <  = 180 THEN VN = B *
    3 / 160: GOTO 530
520 VI = B - 180:VN = (180 - VI) *
    3 / 250
530 A1 = ( COS (B * .0174))
540 B1 = ( SIN (B * .0174))
550  IF B <  = 90 THEN X1 = X1 +
    (VN * B1):Y1 = Y1 - (VN * A1
    ): GOTO 590
560  IF B > 90 AND B <  = 180 THEN
    X1 = X1 + (VN * B1):Y1 = Y1 -
    (VN * A1): GOTO 590
570  IF B > 180 AND B <  = 270 THEN
    X1 = X1 + (VN * B1):Y1 = Y1 -
    (VN * A1): GOTO 590
580  IF B > 270 THEN X1 = X1 + (V
    N * B1):Y1 = Y1 - (VN * A1)
590  NEXT T1:TP = 0: PRINT
600  REM ==RESULTATS==
610  PRINT : PRINT "- LA "N$;" ES
    T EN X=" INT (X);" /Y=" INT
    (Y);"
620  PRINT "  ET FAIT ROUTE A "CN
    ;" DEGRES."
630 HM =  INT (CN / 6)
640  PRINT "  (SOIT 0 H "HM;" MIN
    UTES)"
650  PRINT :X1 =  INT (X1):Y1 =  INT
    (Y1): PRINT "- LE PIRATE EST
    EN X="X1:" / Y="Y1
660  PRINT "  ET FAIT ROUTE A "B;
    " DEGRES":CR = B
670 HM =  INT (CR / 6)
680  PRINT "  (SOIT 0 H "HM;" MIN
    UTES)"
690 DX =  INT (X1 - X):DY =  INT
    (Y1 - Y):SF = 1: GOTO 280
700 TA =  ABS (CR - B):SF = 0
710  IF CR = B THEN  PRINT "- IL
    VIENT DROIT SUR NOUS !"
720  PRINT "- DISTANCE : "DS;" ME
    TRES !"
730  IF CN < 45 THEN CN = CN + 18
    0: IF CN > 315 THEN CN = CN -
    180
740  IF CN =  > B + 45 AND CN <  =
    B + 135 OR CN <  = B - 45 AND
    CN =  > B - 135 THEN TJ = 1:
    GOTO 760
750 TJ = 0
760  PRINT : IF TA =  > 45 AND TA
    <  = 135 THEN  PRINT "- IL
    TIRE !";: PRINT : GOTO 780
770  GOTO 880
780  REM     ==TIR MICRO==
790 PT =  INT (800 / (DS + 1)) *
    10 + 5
800 TT =  INT ( RND (1) * 99 + .5
    )
810  FOR I = 1 TO 100 STEP .8: PRINT
    ".";: NEXT I
820  IF TT <  = PT THEN  PRINT "-
    SOMMES TOUCHES !": GOTO 840

830  PRINT "RATE !":NN = NN - 45:
    IF NN < 100 THEN NN = 200: GET
    A$: GOTO 880
840  IF TT =  > PT / 2 AND TT <  =
    PT THEN  PRINT "VOILURE ABIM
    EE !":VJ = VJ - 10: GOTO 880

850  IF TT =  > PT / 4 AND TT <  =
    PT / 2 THEN  PRINT "EQUIPAGE
    TOUCHE !":EJ = EJ - 10: GOTO
    880
860  IF TT =  > PT / 8 AND TT <  =
    PT / 4 THEN  PRINT "COQUE TO
    UCHEE !":CJ = CJ - 10: GOTO
    880
870  IF TT =  > PT / 20 AND TT <
    = PT / 8 THEN  PRINT "- EUH
    ...NOUS COULONS, CAPITAINE !
    ": END
880  IF CJ = 0 OR EJ = 0 OR VJ =
    0 THEN  PRINT "- NOUS SOMMES
    PERDUS !": END
890  IF TJ = 1 THEN  PRINT "- NOU
    S POUVONS FAIRE FEU !": GOTO
    910
900  PRINT "- DESOLE NOUS NE POUV
    ONS PAS FAIRE FEU, CAPITAINE
    ..": GET A$: GOTO 60
910  PRINT "- (F)EU ?"
920  INPUT "";A$: IF A$ <  > "F" THEN
    1140
930  PRINT "- DISTANCE CIBLE "DS
940  PRINT "- ANGLE CANONS ?"
950  INPUT "- ";AN
960  REM ==BALISTIQUE==
970 G = 9.81:V = 50:YY = 5
980 AN = AN * (3.14 / 180)
990 KN =  COS (AN):TN =  TAN (AN)

1000  FOR XX = 1 TO 1000 STEP 3
1010 YY =  INT ( - .5 * G * (XX ^
    2) / (V ^ 2) * (KN ^ 2) + TN
    * XX) + 1
1020  REM IF YY = 0 THEN 860
1030 DC =  INT (DS - XX)
1040  HOME
1050  PRINT "DISTANCE A LA CIBLE
    : "DC: PRINT
1060  PRINT "ALTITUDE BOULET :
    "YY - 1
1070  IF YY <  = 0 THEN 1090
1080  NEXT XX
1090  IF DC <  = 4 AND DC =  > 0 THEN
    PRINT "TOUCHE SOUS LA LIGNE
    DE FLOTTAISON ! IL COULE !
   BRAVO CAPITAINE ": END
1100  IF DC =  > 4 OR DC <  - 20 THEN
    PRINT "PLAOUF!": GOTO 1140
1110  IF DC =  >  - 5 AND DC <  =
    0 THEN  PRINT "COQUE TOUCHEE
    !!!":CM = CM - 10: GOTO 114
    0
1120  IF DC =  >  - 10 AND DC <  =
    - 5 THEN  PRINT "EQUIPAGE T
    OUCHE !":EM = EM - 10: GOTO
    1140
1130  IF DC =  >  - 20 AND DC <  =
    - 10 THEN  PRINT "VOILURE T
    OUCHEE !":VM = VM - 10: GOTO
    1140
1140  IF CM = 0 OR EM = 0 OR VM =
    0 THEN  PRINT "- IL EST HORS
    DE COMBAT !": END
1150  GET A$:XX = 0:TJ = 0:AN = 0
    :KN = 0:YY = 5: GOTO 60
```

Michel Brassinne.

pavillon noir

Vous voici pirate. Face à vous, le bâtiment manœuvré par la calculatrice. Votre but : vous emparer de sa cargaison. Le couler directement ne vous vaudra donc qu'une demi-victoire. Mais, attention à ne pas vous-même succomber à ses tirs meurtriers !

joueur : en solitaire contre la calculatrice ;

matériel :

• une calculatrice TI 57, 58, 58C, 59 ou HP 33, 33E, 33C, 34C, 67, 11C, 15C et 41C ;

• papier quadrillé et crayon.

principes :

• les bâtiments sont toujours placés sur les intersections du quadrillage ;

• chaque bâtiment est représenté par une flèche, dont la pointe désigne la proue du bâtiment et donc la direction qu'il suit ;

• votre bâtiment est à tout moment du jeu à l'origine des axes de coordonnées (soit x = 0, y = 0) ;

• la position du bâtiment que manœuvre la calculatrice est toujours définie par rapport à la vôtre (voir exemple figure 1) ;

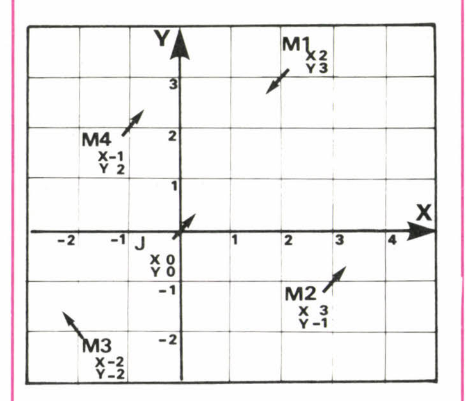


Figure 1 : *la position du bâtiment que conduit la calculatrice est toujours définie par rapport à votre bâtiment (noté ici J), toujours placé en x = 0, y = 0. M1, M2, M3 et M4 sont des exemples de positions du bâtiment guidé par la machine.*

• chaque bâtiment ne peut adopter que l'une des huit directions représentées figure 2.

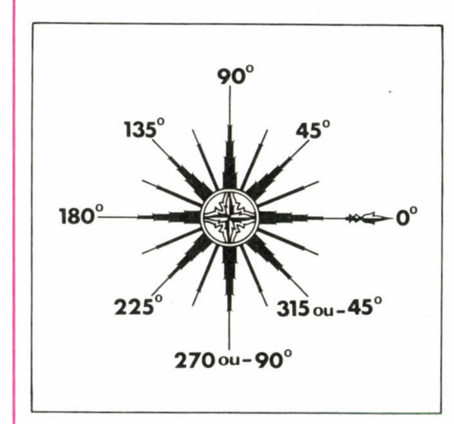


Figure 2 : *les huit orientations qui peuvent être adoptées par les bâtiments.*

la partie :

niveau 1 :

Après avoir tapé les instructions de la liste correspondant à votre machine (vérifiez bien qu'aucune erreur de programmation ne s'est glissée, en lisant pas à pas les codes-machines), vous procéderez de la manière suivante :

• indiquez l'angle initial sous lequel vous désirez voir progresser le bâtiment adverse. Par exemple, si vous désirez qu'il fasse route à 270°, initialisez en tapant 270 STO 0 ;

• tracez la flèche qui le représente où bon vous semble sur la feuille quadrillée (flèche dirigée vers le bas) ;

• tracez la flèche représentant votre bâtiment entre 10 et 15 cases à gauche de votre adversaire, en suivant une route à 0° (flèche tournée vers la droite) ;

• c'est à vous de jouer. Définissez, pour votre bâtiment, une nouvelle position en sachant que : un bâtiment, quel qu'il soit, avance d'une case par tour, vers une intersection voisine de celle sur laquelle il se trouve, en suivant la direction de la flèche ou en modifiant cette direction de 45° babord (gauche) ou tribord (voir figure 3) ;

• tracez la flèche correspondant à votre nouvelle position. Cette position est x = 0 et y = 0 ;

• déterminez la position relative de votre adversaire en comptant le nombre de cases qui le sépare de vous sur l'axe des x, puis sur l'axe des y (exemple figure 3). Introduisez

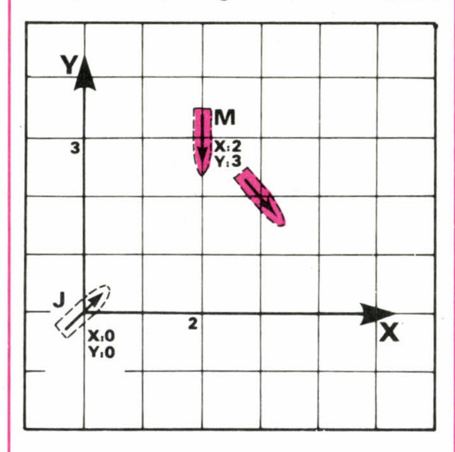


Figure 3 : *le joueur tape la position du bâtiment M (x = 2, y = 3). La calculatrice « réfléchit »... et répond 1 (position en x augmentée de 1), puis – 1 (position en y diminuée de 1), et affiche 315° (soit – 45°). Votre bâtiment est sous lefeu adverse...*

ces valeurs dans la calculatrice et lancez le programme ;

• la calculatrice affiche la modification de son bâtiment par rapport à l'endroit où il se trouvait : d'abord sur l'axe des x (horizontal) : 1 signifie x + 1 ; – 1 signifie x – 1 ; 0 signifie pas de changement selon cet

axe. Puis, sur l'axe des y (vertical) : 1 signifie y + 1 ; – 1 signifie y – 1 ; 0 signifie pas de changement selon cet axe. Enfin, elle affiche l'angle correspondant au cap suivi par son bâtiment (l'une des 8 possibilités de la figure 2), le même que précédemment ou un autre, différent de 45°. Si la calculatrice affiche un angle supérieur ou égal à 360°, retranchez 360 de la valeur affichée et introduisez la nouvelle valeur en mémoire zéro. Par exemple 405° devient 405 – 360 = 45 ; tapez 45 STO 0. Ce n'est pas une obligation, mais c'est plus agréable ;

• en fonction des résultats obtenus, tracez la flèche correspondant à la nouvelle position de votre adversaire.

le tir :

L'angle sous lequel chaque bâtiment peut pointer ses canons et tirer couvre 90° sur babord et tribord (voir figure 4). Les deux secteurs restants sont donc en angle mort et à l'abri de tout tir.

Chaque bâtiment effectue un tir au

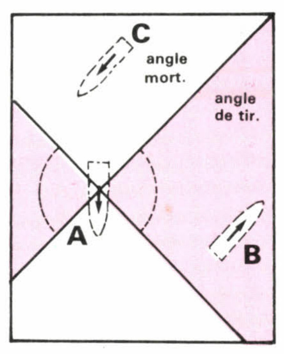


Figure 4 : *le bâtiment B subit le feu de A. Ce n'est pas le cas de C : il peut tirer sans être touché.*

but si son adversaire est dans l'angle de tir ; la distance à la cible est évaluée en comptant, par le plus court chemin possible, le nombre d'intersections séparant les deux bâtiments.

La portée maximale de vos pièces est de 6 intersections. Celle de votre adversaire est de 7.

Au début de la partie, chaque bâtiment vaut 15 points ; les dégâts infligés par vos canons valent : 7, moins la distance séparant les deux bâtiments. Le résultat de cette soustraction indique le nombre de points que perd le bâtiment adverse. Les dégâts que vous inflige votre adversaire valent : 8, moins la distance séparant les deux bâtiments. Votre adversaire a donc plus d'expérience que vous ou des canons plus puissants.

Exemple : à 6 cases de distance l'un de l'autre, les deux bâtiments sont tous deux dans l'angle de tir de leur adversaire. Votre adversaire perd 7 – 6 = 1 point ; point retranché de son total (15 au départ) ; vous perdez : 8 – 6, soit 2 points. Autant dire que pour le couler, vous devrez manœuvrer de manière à le toucher, en étant vous-même dans l'un des angles que ne couvrent pas ses canons.

Quand les points de résistance d'un bâtiment sont réduits à zéro, il coule. Lorqu'il reste 1 ou 2 points, sa cargaison peut être prise sans coup férir.

niveau 2 :

Dès que vous aurez bien en main la pratique du niveau de base, adoptez les règles suivantes pour simuler la vitesse des bâtiments en fonction de leur cap par rapport à la direction du vent.

Le vent souffle toujours du nord, c'est-à-dire en venant du bord supérieur de la feuille sur laquelle vous jouez. Selon la direction adoptée par votre bâtiment au début de chaque tour de jeu, vous pourrez faire mouvement dans la direction choisie 0, 1, 2 ou 3 fois. De la même manière, le résultat affiché par la calculatrice sera multiplié par 0, 1, 2 ou 3. Le tableau suivant vous indique le comportement à suivre en fonction de l'allure adoptée.

orientation du bâtiment :	déplacement du bâtiment (joueur ou machine) :
↖ ou ↗	il navigue « au près » ; joueur : appliquez la règle de base ; machine : l'affichage.
← ou →	il navigue par « vent de travers » : multipliez par deux le résultat affiché ou choisi (sans modification de cap au cours du déplacement.
↙ ou ↓ ou ↘	aux allures portantes, par « vent arrière », babord ou tribord amures, multipliez par 3, le déplacement choisi ou affiché.
↑	par « vent debout », il ne peut avancer. joueur : reculez d'une case vers le sud et modifiez le cap de 45° babord ou tribord ; machine : reculez d'une case, tirez à pile ou face le changement de cap (pile = nord-est, face = nord-ouest).

Bon vent !

PROGRAMME « PAVILLON NOIR » POUR TI 57 :

00	– 27		2nd P → R
01	65		–
02	33	0	RCL 0
03	85		=
04	32	2	STO 2
05	45		÷
06	33	3	RCL 3
07	85		=
08	49		2nd Int
09	55		×
10	33	3	RCL 3
11	65		–
12	33	2	RCL 2
13	85		=
14	19		2nd C.t
15	66		2nd x = t
16	51	0	GTO 0
17	32	1	STO 1
18	29		2nd cos
19	65		–
20	02		2
21	24		$\sqrt{x}$
22	25		1/x
23	85		=
24	– 76		INV 2nd x ⩾ t
25	15		CLR
26	– 66		INV 2nd x = t
27	33	4	RCL 4
28	55		×
29	43		(
30	33	1	RCL 1
31	45		÷
32	40		2nd |x|
33	44		)
34	85		=
35	55	1	GTO 1
36	86	0	2nd Lbl 0
37	33	4	RCL 4
38	86	1	2nd Lbl 1
39	34	0	SUM 0
40	01		1
41	22		x ⇌ t
42	33	0	RCL 0
43	27		2nd P → R
44	22		x ⇌ t
45	81		R/S
46	22		x ⇌ t
47	81		R/S
48	33	0	RCL 0
49	81		R/S

Mode opératoire pour TI 57 :
1. faire LRN ;
2. entrer les instructions du programme, puis LRN ;
3. taper l'angle sous lequel le bâtiment conduit par la calculatrice navigue, puis faire STO 0. Par exemple 135 STO 0, pour la direction nord-ouest ;
4. taper 90 STO 3 et 45 STO 4 ;
5. taper x x ⇌ t y, puis RST, puis R/S. Le programme calcule (voir texte pour la définition de x et y) ;
6. la calculatrice affiche la modification de la position en x de son bâtiment. Faire R/S pour obtenir la modification de la position en y. Faire R/S pour obtenir l'affichage de l'angle adopté par le bâtiment conduit par la machine ;
7. reprendre au point 5 du mode opératoire pour entamer le tour suivant ;
8. reprendre au point 3 pour commencer une nouvelle partie.

Mode opératoire pour TI 58, 58 C et 59 :
1. faire LRN ;
2. entrer le programme pour TI 57 en apportant les modifications suivantes :
— le premier pas doit être 2nd Lbl A;
— le pas 16 (TI 57) GTO 0 devient A' (soit 2nd A) ;
— le pas 25, CLR, devient C' (soit 2nd C) ;
— le pas 26, INV 2nd x = t, devient RCL 4 :
— le pas 27, RCL4, devient GTO D' (soit GTO 2nd D) ;
— entre les pas 27 et 28 sont insérés les trois instructions suivantes : 2nd Lbl 2nd C, CLR et 2nd Lbl 2nd D ;
— le pas 35, GTO 1 devient GTO B' (soit GTO 2nd B) ;
— le pas 36, 2nd Lbl 0, devient 2nd Lbl 2nd A ;
— le pas 38, 2nd Lbl 1, devient 2nd Lbl 2nd B ;
3.4. idem points 3 et 4 de TI 57 ;
5. taper x x ⇌ t y puis A ;
6.7.8. idem TI 57.

PROGRAMME « PAVILLON NOIR » POUR HP 33 C ET 33 E :

01	15 4	g	→ P
02	22		R↓
03	24 0		RCL 0
04	41		—
05	31		ENTER↑
06	31		ENTER↑
07	9		9
08	0		0
09	71		÷
10	15 32	g	INT
11	9		9
12	0		0
13	61		×
14	41		—
15	15 71	g	x = 0
16	13 38		GTO 38
17	23 1		STO 1
18	14 8	f	COS
19	2		2
20	14 0	f	$\sqrt{x}$
21	15 3	g	1/x
22	41		—
23	15 41	g	x < 0
24	0		0
25	15 61	g	x ≠ 0
26	1		1
27	31		ENTER↑
28	4		4
29	5		5
30	61		×
31	24 1		RCL 1
32	31		ENTER↑
33	15 34	g	ABS
34	71		÷
35	61		×
36	32		CHS
37	13 40		GTO 40
38	4		4
39	5		5
40	23 51 0		STO + 0
41	24 0		RCL 0
42	1		1
43	14 4	f	→ R
44	74		R/S
45	21		x ⇌ y
46	74		R/S
47	24 0		RCL 0
48	13 0		GTO 00

Mode opératoire pour HP 33 C et 33 E :
1. curseur sur PRGM, taper le programme ; puis curseur sur RUN ;
2. taper la valeur de l'angle sous lequel le bâtiment conduit par la calculatrice navigue, puis faire STO 0. Par exemple 180 STO pour la direction ouest ;
3. faire g DEG, puis f FIX 0, puis g RTN ;
4. taper y ENTER↑ x, puis R/S. Le programme calcule (voir texte pour la définition de x et y) ;
5. la calculatrice affiche la modification de la position en x de son bâtiment. Faire R/S pour obtenir l'affichage de la modification en y et une fois encore R/S, pour obtenir l'affichage de l'angle adopté par le bâtiment conduit par la machine ;
6. reprendre au point 4 du mode opératoire pour une nouvelle phase de déplacement ;
7. reprendre au point 2 pour entamer une nouvelle partie.

Mode opératoire pour HP 34 C, 67, 11 C, 15 C et 41 C :
1. curseur sur PRGM ; taper les instructions du programme pour HP 33 en apportant les modifications suivantes :
— le premier pas doit être h LBL A ;
— le pas 16, GTO 38, devient GTO 0
— le pas 37, GTO 40, devient GTO 1
— entre les pas 37 et 38, insérer h LBL 0 ;
— entre les pas 39 et 40, insérer h LBL 1 ;
— le pas 48, GTO 00, devient h RTN
2. idem HP 33 ;
3. faire g DEG, puis f FIX 0 ;
4. taper y ENTER↑x, puis A ;
5.6.7. idem HP 33.

Michel Brassinne et Pascal Melly.

EDICIEL PRESENTE NAJA

Un mot à reconstituer, des lettres à capturer, 1 serpent, 2 concours...

EDICIEL
MATRA ET HACHETTE
DOUBLE CONCOURS
NAJA
APPLE II 48 K – APPLE //e

Un mot à reconstituer. Des lettres à capturer aux quatre coins de l'écran. Une réserve de points qui s'épuise de minute en minute... Naja est un jeu d'adresse et de réflexes conçu par l'un des plus grands spécialistes français des jeux intelligents, Pierre Berloquin.

Naja est également le support d'un double concours organisé par Édiciel:

CONCOURS D'ADRESSE

L'objectif: recomposer le mot Édiciel en obtenant le score le plus élevé, c'est-à-dire le plus proche de celui inscrit au commencement du jeu sur l'écran.

CONCOURS DE «DÉPLOMBAGE»

Un jeu, un concours et un défi à tous les amateurs de «déplombage» et de... piratage informatique.

L'objet du concours: décoder la disquette Naja par voie logicielle exclusivement et la dupliquer.

Ces deux concours sont dotés de 40 000 francs de prix (dont deux premiers prix d'une valeur de 10 000 francs chacun).

Le réglement complet des concours Naja est disponible sur demande adressée à: L.P.C., 70, av. V.-Hugo 86500 Montmorillon.

Naja fonctionne actuellement sur matériel APPLE II et APPLE IIe.

EDICIEL
MATRA ET HACHETTE
GALAXIE L

ÉGALEMENT EN LOGITHÈQUE: GALAXIE L.

En l'an 2983, d'intrépides explorateurs découvrirent une source d'énergie inépuisable: le DIAMANT II b. Neuf de ces diamants, dispersés dans les 16 hyper-niveaux de la Galaxie L, sont gardés par une armée d'extra-terrestres. Votre mission... si vous l'acceptez: retrouver et ramener les 9 diamants à bord de votre vaisseau spatial.

EDICIEL

DES PRODUITS MATRA ET HACHETTE

Vous pouvez acheter les produits Ediciel dans 200 boutiques informatiques et librairies, ou les commander par correspondance à l'aide du bon de commande à découper, ci-dessous.

Nom/Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Adressez ce bon et votre chèque à: LPC - EDICIEL - 70, av. Victor-Hugo - 86500 Montmorillon

PRODUITS POUR APPLE II/IIe

	Code	Nombre	Prix à l'unité	Total		Code	Nombre	Prix à l'unité	Total
NAJA	710002 7		250F=		PORTE PAROLE	710007 6		1395F=	
MATHS 1	710005 0		295F=		EDI-LOGO Apple II. 64 K	710006 8		1490F=	
GALAXIE L	710004 3		350F=		07			TOTAL	
TRIJEU	710001 9		395F=		LIBELLEZ VOTRE CHÈQUE A L'ORDRE DE L.P.C				


7. NATURE
B+2 L−2 F+3 ♥
B−1 F+1 L−2 ♥
8. EXCURSION
B+4 A−2 F−2
L+1 A−2 F−2 ♥
EXCURSIONS
9. SPORTS
B+2 F−1 L−2
A−2 F−2 L+1 ♥ ♥
10. CASINO
L−2 B−2 A=?
L+3 F−3 A=?
CASINO
11. HOTEL
F+5 B−1 A+4
F+4 L−3 A+3
HOTEL
4. BOUTIQUES
B−1 L+4 A−1
L+3 A−3 F−1
13. PISCINE
B+3 A−2 F+2 ♥
F−1 B−1 −2 ♥ ♥
16. CINÉMA
A−1 B−2 L−5
A−2 L+1 F+1 ♥
14. CLUB PRIVÉ
B−1 A−2 L+3 ♥
L+2 F−2 A−3 ♥
CLUB
17. PLONGE
A+5 L−2 B−1
A+5 L−2 B−1
15. RESTAURANT
B−1 L+3 A−2
F−1 L+1 A−2 ♥
RESTAURANT

6. AÉROBIC
☀ B+5 L-2 F-3
☾ B-1 L-2 F-2

5. INFIRMERIE
☀ F+3 B-2 L-2
☾ F+3 B-1 L-2

12. RESIDENCE
☀ L+1 B-1 F-2 ♥♥
☾ B-1 F-3 L+1 ♥♥♥

2. DISCOTHEQUE
☀ B-1 A-1 L-1
☾ 3 A-2 F-3 ♥♥♥

3. BAR
☀ A-1 B-1 L-1 ♥
☾ L+3 A-2 F-2 ♥

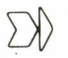
1. PLAGE
☀ B+3 A-2 L+1 ♥
☾ A-1 L+2 F-2 ♥♥

Don juans & Dragueurs

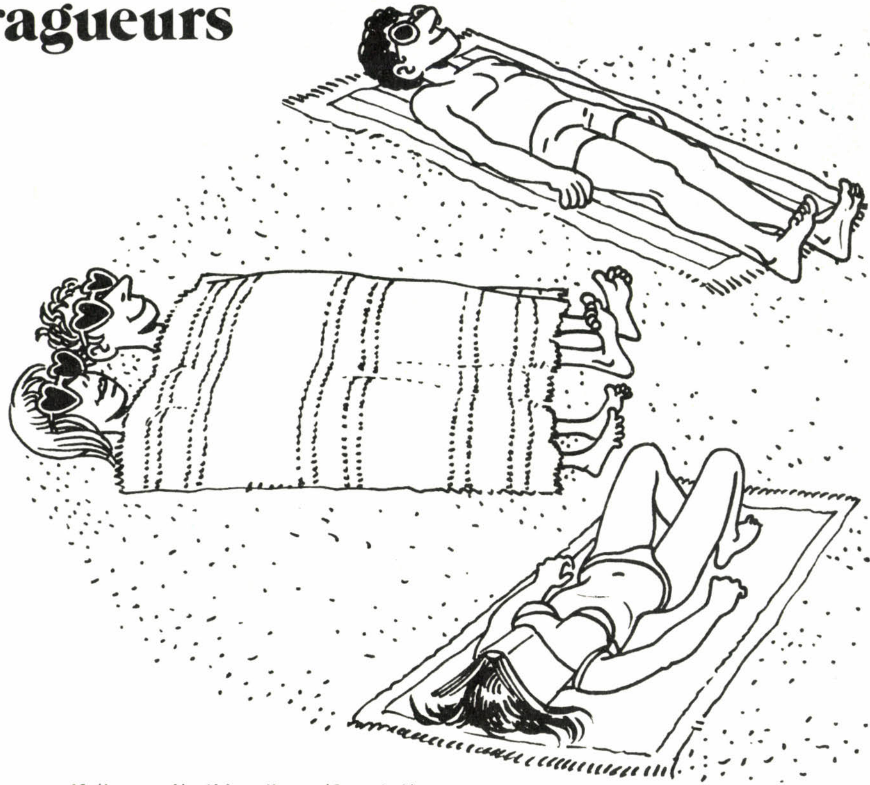
Ce D & D est un vrai petit jeu de rôle. Mais trêve ici de combats magiques, de monstres et autres sorts. Votre seul objectif est de séduire, et vos seuls redoutables adversaires, des organisateurs gentils... mais un peu trop sportifs à votre goût !

scénario :
vous arrivez dans un village de vacances, dans la peau de l'un des quatre personnages proposés, avec l'intention bien arrêtée de jouer les séducteurs. Mais attention ! Les animateurs du club ont pour vous d'autres intentions : ils tenteront par tous les moyens de vous entraîner dans une séance d'aérobic. Bien entendu, ce scénario relève de la pure fiction ; et toute ressemblance avec des personnages ou des situations existant ou ayant existé serait pure coïncidence.





Don juans & Dragueurs



nombre de joueurs : 2 à 6 ;

matériel :
• papier, crayons et plan p. 30-31 ;
• un pion numéroté par joueur (une simple rondelle de carton de la taille d'une pièce de 5 centimes, portant le numéro du joueur) ; ce pion représente le personnage du joueur ;
• des pions indifférenciés représentant les animateurs :
— 5 par joueur dans le jeu à 2 ;
— 3 par joueur dans le jeu à 3, 4 ou 5 ;
— 2 par joueur dans le jeu à 6 ;
• un dé.

but du jeu :
le vainqueur est celui ou celle qui, au terme de la partie, aura accumulé le plus de points de séduction ; sur le plan du village, un ♥ équivaut à un point de séduction.

plan du village : les seuls endroits qui comptent pour le jeu sont les dix-sept zones numérotées. Chaque lieu est défini par des points que l'on ajoute ou que l'on retranche aux caractéristiques du personnage.
Une partie se déroule tour après tour : les tours impairs (1er, 3e, ...) correspondent à la journée (matin et après-midi) et les tours pairs (à partir du 2e) à la vie nocturne. Il faut donc deux tours de jeu pour « vivre » une journée complète de 24 heures.
Un soleil précède les informations relatives aux tours de « jour » et un croissant de lune, celles des tours de « nuit ».

choix du personnage : chaque participant commence la partie par la définition de son personnage. Chaque personnage est doté de quatre caractéristiques auxquelles sont associées quatre notes comprises entre 0 et 20. Ces caractéristiques sont : « bronzage » (initiale : B), « argent » (A), « look » (L) et « fraîcheur » (F). Le tableau 1 vous informe sur la signification de chaque note dans chaque caractéristique.
Le joueur peut se créer un personnage en répartissant 25 points dans les quatre caractéristiques ; ou choisir l'un des quatre personnages-types que nous vous proposons : le sportif (bronzé), l'étudiant (fauché), le cadre (dynamique) et le prof. (écolo.).

Sportif(ve)	Cadre	Etudiant(e)	Prof.
B = 6	B = 0	B = 2	B = 6
A = 8	A = 12	A = 6	A = 8
L = 2	L = 11	L = 11	L = 5
F = 9	F = 2	F = 6	F = 6

Chaque joueur note en secret les points qui caractérisent son personnage. Plusieurs joueurs pouvant choisir le même personnage, il est important — pour les distinguer — de les pourvoir d'un nom ou d'un prénom. Le choix de chaque joueur est ensuite rendu public ; et tout au long de la partie, il sera possible de consulter la feuille de chaque adversaire pour savoir combien son personnage a de points dans chacune des caractéristiques.
A côté de lui, en début de partie, chaque joueur doit avoir un crayon, la feuille où sont inscrites les caractéristiques de son personnage, son pion-personnage et de 2 à 5 pions-animateurs du village de vacances.

le jeu :
le tour de jeu consiste pour chaque joueur à noter en secret :
• le numéro du lieu où se rend son personnage ;
• le ou les numéros des lieux où il envoie ses animateurs perturber ses adversaires.
Concrètement, les joueurs utilisent une feuille de jeu commune, une simple feuille de papier, sur laquelle chacun, à son tour, inscrit les chiffres correspondant à ses choix ; replie la partie de la feuille où il vient d'écrire pour que son jeu reste secret ; puis, passe la feuille à son voisin de gauche. Quand tout le monde a joué, l'un des joueurs, faisant office d'arbitre, déplie la feuille de jeu et rend les choix publics.
A l'appel du nom de son personnage, chaque joueur déplace dans les zones du village ses pions-animateurs, conformément aux ordres qu'il a écrits. Les pions prennent place dans les zones du village.
Précisons qu'il est possible d'envoyer tous ses animateurs au même endroit ou de les répartir comme on veut.

résultats :
trois peuvent se produire :
1. un ou plusieurs pions-personnages se retrouvent au même endroit, mais aucun animateur n'est avec eux ;
2. au même endroit, il y a autant de pions-personnages que d'animateurs ;

3. au même endroit, il y a plus d'animateurs que de pions-personnages.

• La cas 1 est le plus intéressant : chaque joueur présent regarde s'il y a un ou plusieurs ♥ dans cette zone (en face du soleil ou du croissant de lune, selon le tour de jeu). Si c'est le cas (présence de 1, 2 ou 3 ♥), chaque joueur consulte sa feuille de personnage : si dans chacune des quatre caractéristiques le personnage a une note comprise entre 8 et 12, le joueur gagne autant de points de séduction qu'il y a de cœurs dans le lieu où se trouve son personnage. Sinon il ne gagne aucun ♥. Mais, dans les deux cas, il ajoute ou retranche des points à son personnage selon ce qui est écrit.

Par exemple, à la plage, dans la journée, le ou les personnages présents sans animateur, gagnent chacun un ♥ puis chacun s'ajoute trois points en « bronzage » (B + 3), un en « look » (L + 1), et se retranche deux en « argent » (A − 2).

• Le cas 2 est moins intéressant : il y a autant de personnages que d'animateurs. Aucun ♥ ne peut être gagné dans de telles circonstances. Les personnages appliquent juste les modifications de valeurs de caractéristiques correspondant à l'endroit où ils se trouvent (comme dans le cas 1). Par exemple : L + 1, B + 4, A − 2.

• Le cas 3, le plus pénible : le nombre des animateurs est supérieur à celui des personnages ; voici la procédure : les personnages ne gagnent pas de ♥ , ils ne modifient pas leurs caractéristiques à l'endroit où ils se trouvent ; ils sont immédiatement transportés à une séance d'aérobic et modifient leurs caractéristiques en suivant les indications écrites dans ce lieu (le matin : B + 5, L − 2 et F − 3 ; le soir : B − 1, L − 2 et F − 2).

lieux particuliers :

• hôtel : c'est là que votre personnage a sa chambre. Les animateurs ne peuvent pas s'y rendre : ils n'ont pas le droit d'en déloger un joueur. Ce lieu permet de se reposer et de recevoir de l'argent.

• infirmerie : le personnage brûlé par le soleil doit obligatoirement s'y rendre pour recevoir des soins. Il est possible d'y aller spontanément. Les animateurs n'y vont pas.

• la plonge : le personnage « désargenté » s'y rend pour gagner de quoi poursuivre ses vacances. Un passage à la plonge est obligatoire lorsque sa note « A » est descendue à 0, 1 ou 2.

• le casino : le personnage y joue à la roulette sur des chances simples : pair ou impair. Le personnage qui s'y trouve mise ce qu'il veut (points en A), annonce s'il parie sur pair ou impair et lance le dé. Si le nombre sorti correspond à la parité qu'il a choisie, il gagne deux fois sa mise. Dans l'autre cas, il perd sa mise. Chaque joueur présent au casino joue trois fois de suite.

La partie prend fin en une semaine de vacances ; c'est-à-dire en quatorze tours. Le personnage qui a acquis le plus de points de séduction (♥) est le vainqueur.

Les personnages sont conservés dans l'état où ils sont et peuvent être utilisés dans une autre partie ultérieurement. Ils reprennent alors le jeu avec les points qu'ils avaient au terme de la partie précédente, mais sans aucun ♥.

Michel Brassinne.

				ZONE ♥			
BRONZAGE	0 1 2	3 4 5	6 7	8 9 10 11 12	13 14	15 16 17	18 19 20
vous êtes...	« aspirine »	rose	hâlé	« cuivré »	rouge	écrevisse	brûlé
ARGENT	0 1 2	3 4 5	6 7	8 9 10 11 12	13 14	15 16 17	18 19 20
vous êtes...	obligé d'aller à la plonge	fauché	regardant	aisé	« trop »	parvenu	puant
LOOK	0 1 2	3 4 5	6 7	8 9 10 11 12	13 14	15 16 17	18 19 20
vous êtes...	crado	négligé	ordinaire	branché	« plus »	snob	incroyable !
FRAICHEUR	0 1 2	3 4 5	6 7	8 9 10 11 12	13 14	15 16 17	18 19 20
vous êtes...	ahuri de fatigue	un peu abruti	fatigué sans plus	en pleine forme pétillant	un peu lourd	mou indolent	super-mou trop reposé

Tableau 1 : *baromètre de votre séduction.*



photo TF1

"le prisonnier"

La résistance à un pouvoir aveugle, à l'oppression, est le thème du feuilleton de télévision le prisonnier. *C'est aussi le nom d'un programme de jeu sur le même thème. Pour la première fois le joueur est amené à se révolter contre le programme !*

« Je suis un homme, pas un numéro ! ». Le prisonnier clame son désespoir et tente de fuir le « village », cette prison dorée où sont détenus ceux qui en savent trop... *Le prisonnier,* c'est un feuilleton, une fabuleuse série télévisée, mondialement connue et appréciée. Elle fut diffusée il y a quinze ans, mais de manière incomplète et sans ordre précis entre les épisodes. L'émission *Temps X* sur TF1 propose une semaine sur deux jusqu'en octobre de la revoir, in extenso et dans l'ordre. Un vrai délice !

Le héros du film, interprété par Patrick Mac Goohan, est un agent secret démissionnaire. Pour cette « faute », il est enlevé... Il reprend conscience en un lieu étrange, le village, où vivent, dans un univers de club de vacances, quelques centaines de prisonniers. Un pouvoir occulte tente de lui faire dire les raisons de sa démission. Les méthodes employées, de l'intimidation au lavage de cerveau, l'incitent à se révolter, à résister, à défendre avec passion la liberté ; la sienne, comme celle de ces compagnons d'infortune.

Ce feuilleton déclencha des passions... Lorsqu'il fut présenté en 1968 en Angleterre, les téléspectateurs bloquèrent les standards téléphoniques de la télévision. Ils étaient irrités, troublés, par les réponses fournies par le dernier épisode !

Chaque année encore, des milliers de « fanas » se rendent en pèlerinage au « village », qui n'est pas qu'uniquement un décor ; mais aussi un lieu de villégiature bien réel (Port Meirion, près de Londres) ; un univers baroque créé au XIXe siècle par un lord anglais, fou d'architecture. Bientôt, le « prisonnier » aura son club en France : « l'association du numéro 6 » (numéro que porte le prisonnier).

Et c'est aussi une disquette de jeu, pour *Apple II,* pour l'instant, mais qui connaîtra sans doute des variantes pour les autres micros.



« Prisoner 2 », version revue et corrigée (1) de « prisonier 1 », est la disquette que nous avons longuement testée. Si le programme proposé par la société Edu-ware peut être rangé parmi les jeux d'aventure (voir *J & S* n° 20), plusieurs points en font une réalisation fondamentalement différente de tout ce qui a pu être vu dans ce domaine.

D'abord, il faut avoir vu la série télévisée ; ce n'est pas une obligation, mais cela permet de mieux jouer, et surtout de trouver la motivation nécessaire face aux multiples frustrations qu'impose un jeu fondé sur l'oppression du joueur ! Le but du jeu est de s'échapper du « village ». Contrairement à la plupart des jeux d'aventure sur micro-ordinateur, la pratique du *prisonnier* exige du joueur de désobéir aux ordres affichés à l'écran ! C'est cette dimension, hors des sentiers battus du jeu d'aventure, qui fait de cette disquette un produit étonnant, qui mérite d'être placé aux côtés des meilleurs, en dépit d'un graphisme un peu rudimentaire.

Le système informatique est toujours le même : le micro-ordinateur lui-même, relié à un poste de télévision et à un lecteur ; le disquette est insérée dans son lecteur. Le joueur converse avec le programme par l'entremise du clavier de l'ordinateur.

Dès le début du jeu un numéro de code vous est fourni : il est censé indiquer la raison de votre démission

(1) On a corrigé l'orthographe.

du service secret qui vous employait. Il ne faudra jamais le taper au clavier, quel que soit le prétexte dont usera le programme. S'il est découvert ou si vous le tapez, la partie est irrémédiablement perdue et toute l'expérience acquise sous forme de points est annulée. Pour interrompre la partie, une procédure simple est prévue, tapez contrôle — C ; le score obtenu est affiché et l'on peut ultérieurement reprendre l'aventure là où on l'avait laissée.
Première frustration : le programme vous demande de taper la destination de vos premières vacances, mais quelle que soit votre réponse, l'écran affiche une à une les lettres de ISLAND (l'île où se trouve le « village »). Le programme continue, vous voilà prisonnier. « Qui êtes-vous ? » demande-t-il ensuite : 1- ? ; 2 - # ; 3- ! ou 4- 297 (le fameux numéro de code). Pas question d'appuyer sur la touche 4 !



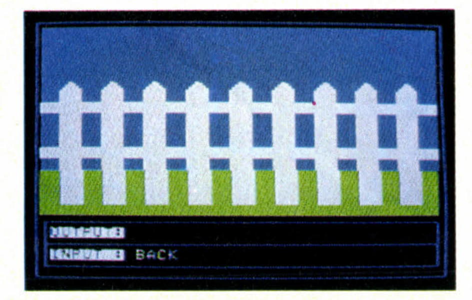
Tapez sur la touche 1. NO ! répond la machine. En tapant 2, le résultat ne varie pas. Il est bien tentant de taper le vrai numéro de code pour faire croire à la machine que c'est la dernière éventualité qui indique votre identité. A force de continuer à taper sur les touches 1 et 2 le programmme redémarre. Ouf !
Vous voilà dans le « village ». A l'aide de quatre touches, il est possible de se déplacer en suivant les points cardinaux. Le joueur découvre une à une les façades des bâtiments qui composent le village : le



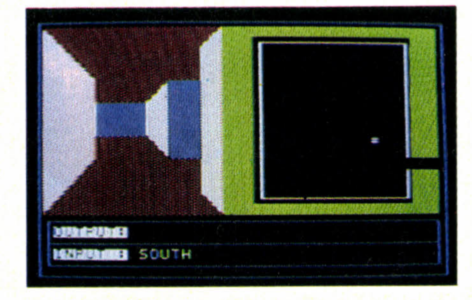
marchand de journaux, l'infirmerie, l'école, l'église, la librairie, le casino, le théâtre, le palais de Justice et bien d'autres.



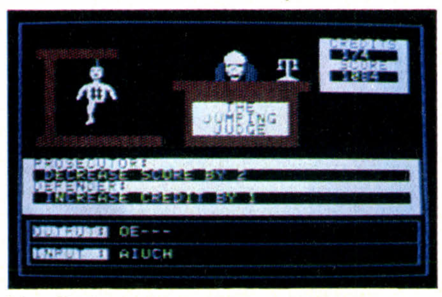
Pourquoi ne pas tenter de s'échapper immédiatement ? C'est peut-être la démarche la plus simple qui convient le mieux. Quelle que soit la direction, le parcours s'achève sur les barrières qui entourent le village.



L'ordre JUMP est tapé dans la foulée... Le « rôdeur », cette énorme boule blanche qui rattrape les fugitifs, apparaît. Le joueur se retrouve dans un labyrinthe : c'est la punition ! Chaque tentative d'évasion ratée ramène inévitablement dans



cet odieux labyrinthe ! En sortant, le village réapparaît.
Le fascicule de jeu qui accompagne la disquette précise bien qu'il faut se comporter de la manière la moins sociable qui soit. Difficile ! La tentation de pénétrer dans chaque bâtisse est la plus forte. Encore faut-il trouver la manière d'y entrer !
Une heure plus tard, en tapant à poings fermés sur le clavier, faute d'avoir trouvé la bonne instruction « IN » apparaît sur l'écran. Etait-ce prévu ? Est-ce le hasard ? Impossible d'affirmer la moindre esquisse de réponse. De fait, la vision de la façade du Palais de justice cède la place à une salle d'audience. Un juge à tête de mort préside la séance et vous propose de jouer au pendu !



Un dictionnaire semble le bienvenu. Chaque tentative se solde par un échec. Bizarre ! On s'aperçoit bien vite que le jeu est complètement truqué ! Qu'il est impossible de gagner ?
A l'image de ce faux jeu, la Justice du « village » est truquée ! En revanche, le casino et la salle de jeu proposent des jeux de hasard (machines à sous qui permettent de gagner



quelques points d'expérience) et quelques jeux de parcours parsemés



d'embûches. Dans l'obscurité du théâtre, des phrases apparaissent... un invisible étranger tente-t-il d'aider le joueur ? Rien n'est moins sûr...
En prenant régulièrement connaissance de son score, le joueur s'aperçoit qu'il gagne des points quand il désobéit aux ordres des jeux truqués

et également quand il participe véritablement aux jeux réels. En revanche, des points sont perdus pour toute attitude de collaboration avec le « pouvoir » (accepter de participer à la surveillance du village dans l'Hôtel de ville, par exemple) ou quand vous refusez de participer aux différents jeux...

Le plus fou, peut-être, au terme de quelques heures de jeu, est de commencer à sentir que l'on est prêt à bien des compromissions pour s'évader... Inquiétant ! Les parties se succèdent ; le score croît régulièrement. Et puis, à un moment donné, on découvre le moyen de franchir l'enceinte du village sans déclencher l'apparition du « rôdeur »... Le personnage parcourt la forêt. Après avoir vu et revu le village une multitude de fois, l'impression est celle d'une véritable bouffée d'air frais. Après avoir traversé trois ou quatre longueurs d'écran, une cabane apparaît : c'est le dépôt ; l'endroit d'où partent les machandises vers l'extérieur.

On se retrouve à Londres, dans ce qui semble être les bureaux de l'Intelligence Service. Le service d'espionnage a peur que le prisonnier soit un transfuge et demande pour preuve de sa bonne foi... le numéro de code ! Jamais dans le jeu on est aussi prêt de « craquer ». D'autant qu'à chaque mensonge concernant le numéro de code succède un séjour en cellule... Voilà où le prisonnier peut en être au bout d'une trentaine d'heures de recherches assidues... le score est passé de — 250 à 1180 !

En parcourant l'ahurissante liste du programme, on se rend compte que certains « droits » peuvent être acquis moyennant 10 000 points ! C'est dire que le jeu ne risque pas d'être épuisé de sitôt. En tout cas, pas avant le joueur !

Michel Brassinne.

ludotique/news

• De nouveaux clubs de micro-informatique sont nés et se sont placés sous l'aile de la Fédération Microtel :

— Microtel Club Jouarre-Pontchartrain : Foyer rural, place Foch, 78760 Jouarre Ponchartrain ;

— Microtel Club Infolisle : Centre cantonnal d'animation populaire, avenue Napoléon Bonaparte, 84800 L'Isle sur La Sorgue. Tél. : (90) 38.22.64 ;

— Microtel Club Villeneuve d'Ascq : Immeuble « Le triolo », 6, rue des Techniques, 59658 Villeneuve d'Ascq Cedex. Tél. : (20) 91.34.14 ;

— Microtel Club Cambray : 2, rue de Londres, 59400 Cambray. Tél. : (27) 81.76.70 ;

— Microtel Club Thiais : 2, avenue de la République, 94320 Thiais. Tél. : 681.72.15.

Les dates et les lieux des stages de formation de la Fédération Microtel, pour le second semestre 83, vous seront fournis en téléphonant au (1) 544.70.23.

Les formations se déroulent sur *Goupil III* et concernent : le traitement de texte, l'initiation au Basic, la pratique des fichiers à accès séquentiel ou direct, « apprenez à mettre vos cours sur micro-ordinateur », et un atelier de montage du ZX 81.

• *Le guide de l'Apple — tome 2 - Les extensions*, de Benoît de Merly, éditions Edimicro (13, rue Henri-Pape, 75013 Paris), présente dans son premier tiers comment créer ses propres fichiers, ce qui n'est pas chose facile avec les manuels qui accompagnent l'*Apple*. Le DOS 3.3, qui n'est pas à proprement parler une extension, n'aura plus de secrets pour vous.

Le deuxième chapitre traite du système U.C.S.D., c'est-à-dire la « carte langage » et l'accès au Pascal, Fortran, Pilot et Logo. Les deux derniers chapitres abordent les possibilités offertes par la carte Z80 et les autres, moins connues (extension mémoire, carte à digitaliser en trois dimensions).

• Le « Hit-parade Cételec », établi en fonction des rapports de vente communiqués par 3 000 revendeurs de micro-informatique aux Etats-Unis place deux jeux de simulation en tête de liste (hormis les jeux d'adresse pure). Il s'agit de *Flight Simulator* (voir *J & S* n° 12) et de *Wizardry* (voir *J & S* n° 18), dont on peut d'ores et déjà annoncer la parution prochaine en français (manuel de jeu et écran).

• Les éditions Cédic-Fernand Nathan viennent de faire paraître coup sur coup trois ouvrages de poche destinés aux possesseurs de TO 7 : *Un ordinateur à la maison, Un ordinateur en fête* et, celui que nous avons naturellement le plus apprécié, *Un ordinateur et des jeux*; d'autant que plusieurs d'entre eux viennent de *J & S*, et ont été adaptés pour TO 7. Une initiative que nous ne pouvons qu'encourager !

• Quarante mille francs de prix (dont les deux premiers d'une valeur de 10 000 F chacun), telle sera la récompense des vainqueurs du grand concours organisé par la société Ediciel. Il s'agit de « déplomber » la disquette *Naja*, dont l'auteur n'est autre que notre collaborateur Pierre Berloquin. Matériel nécessaire : *Apple II*. Le règlement du concours est disponible à L.P.C., 70, avenue Victor Hugo, 86500 Montmorillon.

• *Langage machine, trucs et astuces*, de Gabriel Nollet, éditions Eyrolles, était un ouvrage attendu par les quelque 60 000 utilisateurs français de *ZX 81 Sinclair*. Evidemment le langage machine ne s'adresse pas aux « grands débutants » ; mais le livre de G. Nollet comporte suffisamment d'exemples pour qu'un amateur de niveau moyen s'en sorte facilement. Vous pourrez ainsi apprendre, si ce n'est déjà fait, « où et comment stocker un programme écrit en langage machine », « créer un mouvement », « tirer sur une cible », et tout ce qui concerne la gestion de l'écran.

• Habituellement les répertoires de BASIC ne servent pas à grand chose, il faut le reconnaître : les mots-clés du micro sont plus détaillés dans d'autres ouvrages , quant aux instructions concernant les autres micros, on ne peut rien en faire. Le *Dictionnaire du BASIC*, aux éditions du P.S.I., écrit par David A. Lien (*Alien ?*) se distingue des autres sur un point fondamental : en plus de l'usage de chaque mot de Basic, un court chapitre intitulé « Si votre ordinateur ne l'a pas » décrit en langage standard l'art et la manière de s'en passer en tapant quelques lignes de substitution. C'est l'éclairement ! Le lecteur ne regarde plus du coin de l'œil les instructions inaccessibles des autres micros, mais trouve le moyen d'y accéder. Un grand bravo pour A. Lien et aux éditions du P.S.I.

• La Fédération des Clubs de micro-informatique Delta Plus a pour objectif de favoriser l'éclosion des clubs de micro-informatique destinés aux jeunes de 10 à 16 ans, soit autonomes, soit encadrés grâce à des structures déjà mises sur pied. Tous les jeunes désireux de monter un club de micro-informatique, voire profiter des statuts d'une association loi 1901, recevront une aide matérielle appréciable par l'intermédiaire de la Fédération des Clubs Delta Plus. Pour tous renseignements, téléphonez au 16 (1) 071.35.67, ou écrivez 54, boulevard Carnot, 78110 Le Vésinet.

Nous remercions de son aide :
Sivéa, 31 boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : 522.70.66 et 387.01.56.

OFFRE SPECIALE
5 NUMEROS AU CHOIX
POUR 60 F

CONTINUEZ A JOUER AVEC
jeux & stratégie



4. jeux de rôle, jouez sur la plage. Encart : Le Château des Sortilèges.



5. jouez avec votre calculette, l'ordinateur et les jeux. Encart : Display.



7. jouez avec les pièces de monnaie, l'Awèlé. Encart : Pièges Galactiques.



8. jouez avec les couleurs, le backgammon, diplomatie. Encart : Tétrachie.



9. jouez au jeu de la vie, le skat, belote allemande. Encart : Jamaïca.



10. jeux de Casino, calculez votre QJ. Encart : El Dorado.



11. jouez au fanorona, les nouveaux « cubes ». Encart : Annexion.



12. le solitaire, 30 casse-tête. Encart : Chimères.



13. les labyrinthes, le nombre d'or, aller plus vite au Rubik's cube. Encart : Randonnée.



14. le Mah-Jong, les carrés magiques, jouez avec les cartes routières. Encart : Délire à la cantine.



15. gagnez au poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. Encart : la route des Indes.



16. les jeux de parcours. 4 mini-wargames. Encart : fric-frac.



17. tout sur les jeux pour micro-ordinateurs consoles vidéo calculatrices... Encart : Mercenaires et paysans.



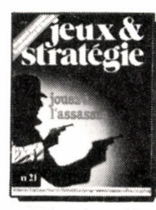
18. tout ce que vous devez savoir pour jouer aux jeux de rôle. Encart : Oméga.



19. les jeux en 3 dimensions avec un labyrinthe en relief. Encart : Double-jeu.



20. les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. Encart : Aéropostale.



21. Killer : jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits. Encart : la Campagne de Russie.



COFFRET-RELIURE
en toile du marais « bleu France » pour classer 6 numéros de JEUX & STRATEGIE. **42 F franco.**

COFFRET COMPLET 82
près de 1 000 problèmes et casse-tête : la collection des 6 numéros de JEUX & STRATEGIE parus en 1982 présentés dans son coffret-reliure « bleu France ».
100 F franco.

BULLETIN DE COMMANDE

A découper ou recopier et retourner, paiement joint, à JEUX ET STRATEGIE, 5 rue de la Baume 75008 PARIS.

NOM : ....

Prénom : ....

N° ...... Rue ....

Code postal .... Ville ....

• **MAGAZINE JEUX ET STRATEGIE**

N° 4 qté	N° 10 qté	N° 15 qté	N° 20 qté .....
N° 5 qté	N° 11 qté	N° 16 qté	N° 21 qté .....
N° 7 qté	N° 12 qté	N° 17 qté	
N° 8 qté	N° 13 qté	N° 18 qté	
N° 9 qté	N° 14 qté	N° 19 qté	

soit .... numéros à 15 F l'un franco (étranger 18 F)

soit .... lots de 5 numéros au prix spécial de 60 F (étranger 70 F)

• **COFFRET-RELIURE** : qté .... à 42 F l'un franco (étranger 47 F)
• **COFFRET COMPLET 82** : qté .... à 100 F l'un franco (étranger 117 F)

• Ci-joint mon règlement total de .... F établi à l'ordre de JEUX & STRATEGIE par ☐ chèque bancaire, ☐ chèque postal, ☐ mandat-lettre
(étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris).

JS22

TAROT : L'ATOUT-MAÎTRE

Le champion de France de Tarot pour partenaire ? Pourquoi pas ?
Ce dernier est en effet l'un des deux auteurs du TAROT MODERNE, ouvrage recommandé par la Fédération Française de Tarot.
Vous trouverez dans le TAROT MODERNE le règlement officiel de la F.F.T., des conseils pour organiser un tournoi, de nombreuses « donnes » commentées, les règles de la partie libre entre amis, à quatre, mais aussi à trois et à cinq.
Le TAROT MODERNE définit clairement et précisément les règles de ce jeu passionnant, balayant bien des idées fausses — mais répandues — sur la manière de jouer.
De l'initiation à la compétition, le TAROT MODERNE, c'est votre atout maître.



Collection Jeux & Stratégie,
aux Editions du Rocher,
105 pages,
49 F, en librairie.

COLLECTION
jeux & stratégie

LE TAROT MODERNE

de la partie amicale à la compétition

emmanuel jeannin-naltet et martine garrivet



ouvrage recommandé
par la
Fédération Française de Tarot



ROCHER

Ouvrage recommandé par la Fédération Française de Tarot.

questions de logique *par J.-C. B.*

DES CENTAURIENS ET DES COULEURS

Refaisons connaissance, après une longue absence, avec ces sympathiques Centauriens. Après vous avoir embrouillé avec leur caractère irascible, leur sens logique très particulier, leur anatomie bizarre, vous en feront-ils voir de toutes les couleurs cette fois-ci ?

Sous l'empire de certaines émotions, l'homme change de couleur : il rougit, palit, verdit... Il en est de même des Centauriens qui, rappelons-le, peuplent une grande partie de la Galaxie et sont divisés en quatre sexes :

- les Véridiques, qui disent toujours la vérité ;
- les Menteurs, qui mentent toujours ;
- les Changeants, qui tantôt mentent, tantôt disent la vérité ;
- les Fous qui, contrairement aux trois autres sexes, ne raisonnent pas en termes de logique et peuvent prononcer des phrases vraies, fausses ou contradictoires.

Les couleurs des Centauriens ne sont perceptibles à l'œil humain qu'avec des lunettes spéciales. Bien que cela ne corresponde pas à la réalité, nous donnerons à ces couleurs le nom des couleurs du spectre visible, pour faciliter les choses. Certains Centauriens peuvent ainsi passer par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. En effet, lorsqu'on prononce une phrase de nature différente de celle des phrases qu'ils ont l'habitude de prononcer, ils changent de couleur (1). Le Véridique change de couleur lorsqu'on prononce une phrase autre que vraie. Le Menteur change de couleur lorsqu'on prononce une phrase autre que fausse. Le Changeant change de couleur lorsqu'on prononce une phrase contradictoire. Le Fou ne change jamais de couleur, puisque lui peut prononcer tout type de phrase.

(1) Merci à Jean-Manuel Maries, de Toulouse, qui m'a fourni ce thème logique. Il gagne un abonnement d'un an à J & S.

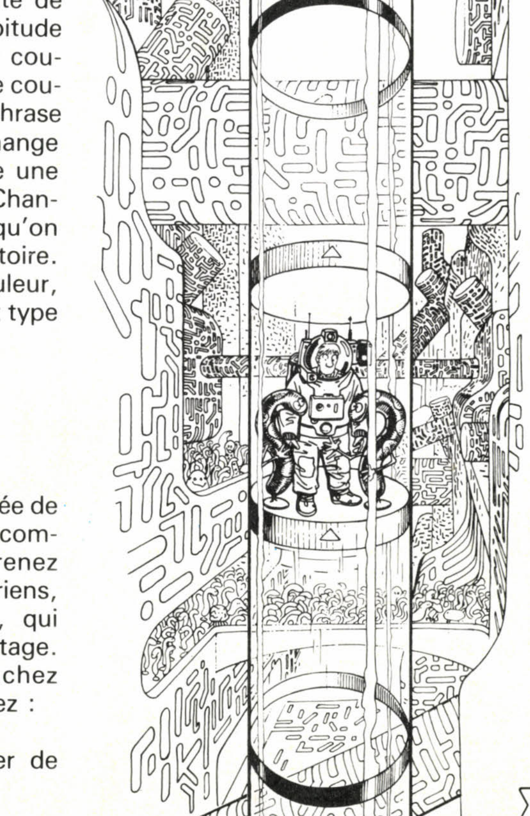
1 VÉRIDIQUE ET MENTEUR

Throon, la planète la plus peuplée de la Galaxie. Engoncé dans votre combinaison spatiale, vous prenez l'ascenceur avec deux Centauriens, un Véridique et un Menteur, qui vont comme vous au 2008e étage. Machinalement, vous branchez votre traducteur. Vous entendez :

A : je suis le Véridique.

B : tiens, je viens de changer de couleur.

Qui est le Véridique ?



questions de logique

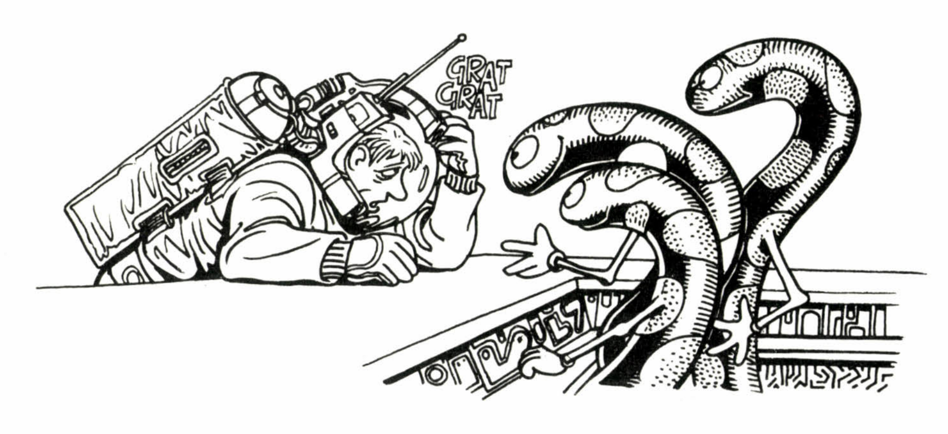
2 LUNETTES OU PAS LUNETTES ?

Cette fois-ci, vous rencontrez un Véridique et un Changeant dans un sauna centaurien, en atmosphère saturée de chlore à 600° C. Les Centauriens vous disent :

A : je suis le Véridique.

B : tiens, je viens de changer de couleur.

Faut-il des lunettes pour savoir qui est le Véridique ?





3 QUI EST LE MENTEUR ?

Vous avez perdu votre passeport galactique. Depuis des heures, vous cherchez en vain quelqu'un de votre race. En désespoir de cause, vous vous adressez à trois Centauriens, un Véridique, un Menteur et un Fou, pour savoir où se trouve l'ambassade terrienne sur cette planète cyclopéenne. Votre traducteur est-il détraqué, ou bien vos interlocuteurs se moquent-ils de vous ? Toujours est-il qu'ils vous répondent :

A : je suis le Fou.

B : je viens de changer de couleur.

C : je viens de changer deux fois de couleur.

C veut dire par là qu'il a changé de couleur, d'abord après la phrase de A, ensuite après celle de B.

Qui est le Menteur ?

4 QUEL SEXE ?

Harassé par le poids de votre lourde combinaison, vous arrivez enfin au « Bureau des Renseignements Inutiles ». Là, trois Centauriens, parmi lesquels ne se trouve aucun Menteur, vous disent :

A : je ne change jamais de couleur.

B : l'affirmation précédente est vraie.

C : au moins une de ces trois affirmations est fausse.

Vous avez pris la précaution de mettre vos lunettes. Un Centaurien a changé une fois de couleur.

Quel est le sexe des trois Centauriens ?

LE PARADOXE DE NEWCOMB, PREMIÈRE

Ce paradoxe fut inventé par le physicien William Newcomb vers 1960 et publié pour la première fois aux Etats-Unis par Robert Nozick, professeur de philosophie à Harvard (1).

Ce qui semble le plus paradoxal dans ce paradoxe, c'est qu'à notre connaissance aucune explication satisfaisante n'en a été fournie à ce jour. Les lecteurs de *J & S*, familiarisés avec les Centauriens (et en particulier avec les Fous, très utiles dans la compréhension des paradoxes), habitués à douter du sens logique des personnages mis en scène dans cette rubrique, n'auront certainement aucun mal à trouver la solution de ce paradoxe.

Le Commandant Berchamp, célèbre explorateur, débarque sur l'unique planète d'une étoile cachée de la Nébuleuse d'Orion. Ses détecteurs de bord lui ont appris l'existence d'une forme de vie. Guidé par ses appareils, le Commandant se retrouve bientôt au fond d'une grotte, en présence d'un extraordinaire extraterrestre. Après quelques minutes de cafouillage, le traducteur automatique du Commandant trouve un langage commun et la conversation peut s'engager.

Notre extra terrestre, que nous baptiserons Hyuh, présente une singulière particularité. Lorsqu'il se trouve en face d'un interlocuteur confronté à un choix, Hyuh est capable de déterminer à l'avance la décision de son interlocuteur, sans jamais se tromper.

Hyuh propose au Commandant Berchamp le jeu suivant. Sur une sorte de table sont disposées deux boîtes, une transparente et une opaque. Dans la boîte transparente, il y a une perle d'Aster d'un carat. Dans l'opaque, Hyuh décidera de mettre, soit une perle d'Aster de deux carats, soit rien du tout. Puis le Commandant Berchamp aura la possibilité de choisir, soit la boîte opaque seule, soit les deux boîtes. Bien sûr, comme Hyuh est capable de prévoir la décision du Commandant, si ce dernier prend la boîte opaque seule, elle contiendra la perle de deux carats ; mais si le Commandant prend les deux boîtes, la boîte opaque sera vide et le Commandant n'aura que la perle d'un carat.

Les opérations commencent. Le Commandant sort de la grotte. Hyuh prépare les deux boîtes. Le Commandant rentre dans la grotte et Hyuh en sort. Le Commandant est là, face aux deux boîtes. Bien sûr, il lui est interdit d'ouvrir la boîte opaque. Un raisonnement d'une clarté aveuglante lui traverse l'esprit. Il faut bien sûr choisir les deux boîtes. Le Commandant avance la main, puis décide de ne pas céder à sa première impulsion et de réfléchir quelques temps encore. Un nouveau raisonnement l'amène cette fois à choisir la boîte opaque. Là encore, le Commandant avance la main, mais il hésite en se disant que finalement son premier raisonnement était sans faille...

Quel est le premier raisonnement du Commandant ? Quel est son second raisonnement ? Solution page 99.

Ces deux raisonnements semblent tout aussi valides l'un que l'autre. Et pourtant ils aboutissent à deux conclusions contradictoires. Quelle est l'explication de ce paradoxe ? Réponse dans deux mois.

---

(1) L'énoncé de ce paradoxe est tiré de Casse-tête dans le cosmos, *de Martin Gardner (Dunod Editeur). La solution que nous en donnerons est originale.*

par J.-C. B.

5 BEGUE ET MYOPE ?

Les sens des Centauriens sont complètement différents des nôtres. Leur langage n'est pas à proprement parler un langage. Leur vision est très particulière. On comprend aisément que certaines notions centauriennes soient totalement intraduisibles en terrien. Nous utiliserons cependant, tout en sachant que cela n'a pas grand-chose à voir avec la réalité, les termes de « bégaiement » et de « myopie » pour désigner certaines imperfections des Centauriens.

Chaque Centaurien sait reconnaître le bégaiement et la myopie, bien sûr chez lui-même, mais également chez ses congénères. Quatre Centauriens, dont au moins deux sont myopes, vous disent :

A : je ne suis ni myope, ni bègue.
B : je suis myope et bègue.
C : je suis bègue, mais pas myope.
D : je suis myope, mais pas bègue.

A et C ont changé de couleur aux paroles de B et D, et réciproquement ; au moins deux Centauriens ont les mêmes caractéristiques (par exemple, B et C sont, et bègues, et myopes).

B est-il bègue et myope ?

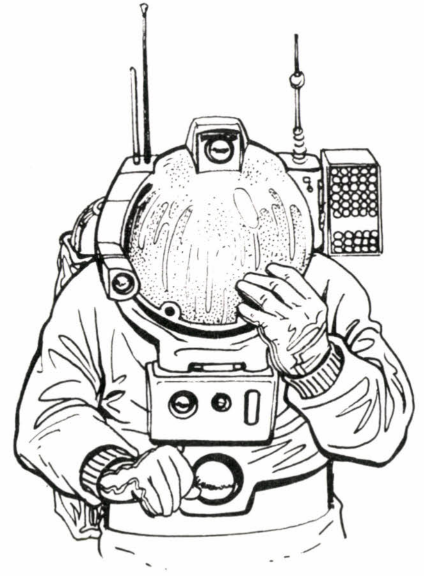
6 LES ROUGES ET LES BLEUS

Par suite d'une dégénérescence génétique liée à la composition spectrale de la lumière, sur Algol-8, les Centauriens ne peuvent prendre que deux couleurs, que nous désignerons par rouge et bleu.

Quatre Centauriens, un Véridique, un Menteur, un Changeant et un Fou, sont rouges pour deux d'entre eux et bleus pour les deux autres. Ils vous disent :

A : je suis Menteur et rouge.
B : je suis Changeant et bleu.
C : je suis Véridique et rouge.
D : je suis Fou et bleu.

Malheureusement, pendant que les Centauriens prononçaient ces paroles, le système automatique de désembuage de la visière de votre casque s'est mis en route, et vous n'avez pas pu voir quels Centauriens



avaient changé de couleur. La phrase de D terminée, votre vision est redevenue normale et vous avez constaté que les quatre Centauriens étaient bleus.

Si D n'est pas le Changeant, qui est le Fou ?

7 LES ÉPOUX

Le système de reproduction des Centauriens est mal connu. On sait cependant qu'une famille de Centauriens est composée d'un Véridique, d'un Menteur, d'un Changeant et d'un Fou. Lorsque par exemple un Véridique et un Menteur font partie

Solutions page 99.

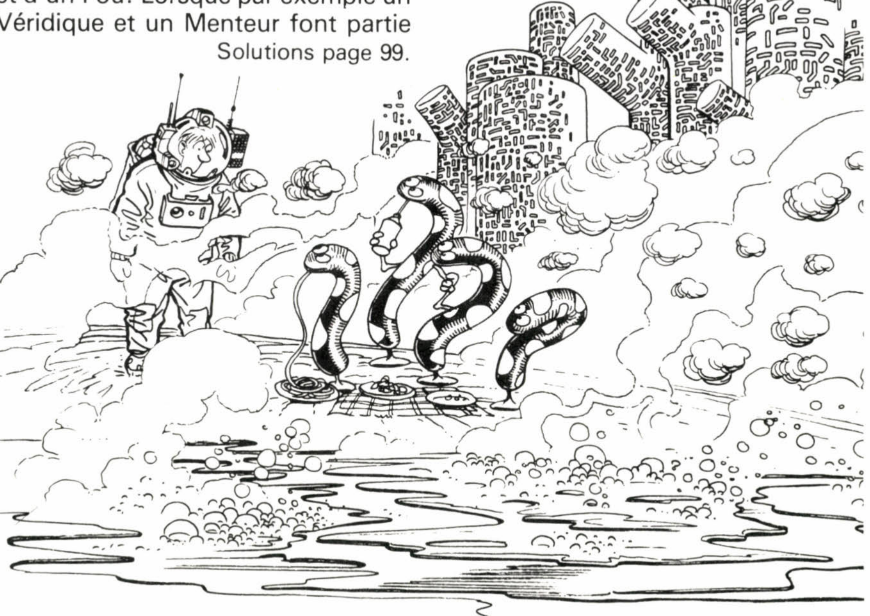
d'une famille de quatre Centauriens, on dit qu'ils sont époux l'un de l'autre.

La famille Gmbh a organisé un pique-nique au bord d'une rivière d'étain en fusion. Ils sont accompagnés de deux amis Centauriens, qui ne sont époux, ni entre eux, ni bien sûr avec aucun des quatre membres de la famille Gmbh. Ces six Centauriens, que nous désignerons par A, B, C, D, E et F, vous disent :

A : si B est mon époux, C ne l'est pas.
B : si C est mon époux, A ne l'est pas.
C : si D est mon époux, E ne l'est pas.
D : si E est mon époux, C ne l'est pas.
E : si F est mon époux, A ne l'est pas.
F : si A est mon époux, B ne l'est pas.

Vous avez vos lunettes spéciales. Un Centaurien a changé cinq fois de couleur. Un autre a changé une fois de couleur. Les quatre autres n'ont pas changé de couleurs.

A est-il l'époux de F ?



QUESTIONS DE LOGIQUE

A présent, quittons les Centauriens pour retrouver, avec J.-C. B. et C. Lacroix, un vaisseau perdu dans le vide intersidéral... pages suivantes.









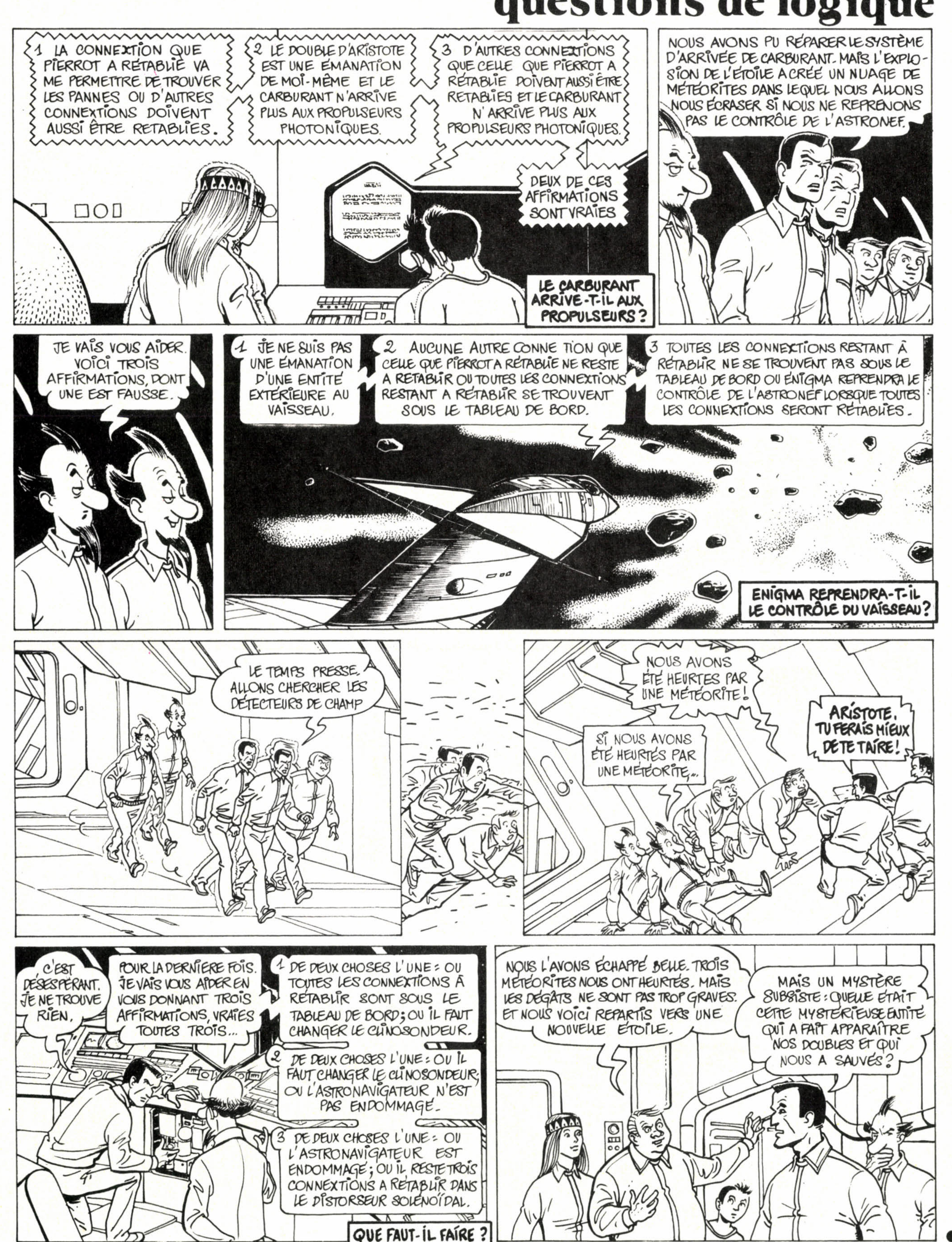
TOUTES LES AFFIRMATIONS D'ARISTOTE LE LOGICIEN ET D'ÉNIGMA L'ORDINATEUR DE BORD SONT OU VRAIES OU FAUSSES











Solutions pages 99 et 100

la route des vacances

Nous sommes au milieu de l'été 2010. Il fait un soleil de feu sur la France. Alain et Bernard vont passer leur neuvième semaine de vacances chez leurs parents respectifs. Puristes, c'est à bord de leur AAO (automobile assistée par ordinateur) qu'ils vont effectuer ce périple... Mais alors, quel voyage !... Pour les aider, il faudra certainement vous révéler plus futé que le célèbre Bison.

Il s'agit en fait de sept épisodes comportant chacun un problème; deux amis, Alain et Bernard, partent en vacances chacun de leur côté. Il est possible d'y jouer à deux en choisissant son personnage, mais les problèmes, bien que chronologiquement liés, peuvent être résolus par un seul joueur et par ordre de préférence (labyrinthe, crypto, logique).

Alain et Bernard possèdent tous deux une automobile dans la gamme conventionnelle, c'est-à-dire comportant un ordinateur de bord qui gère les fonctions internes, externes et en relation avec l'extérieur (autorités, usagers, trafic, etc.), bien sûr, un P.A. (pilote automobile pour les ignares), un visiophone (ou « viso » pour les blasés...) et une « boîte noire » (ou B.N. pour les... branchés) chargée d'enregistrer conversations ou autres données de l'ordinateur. (Cette B.N. est la propriété de l'utilisateur...) Bref, du traditionnel quoi !

Alain et Bernard sont des « nostalgiques »; et à choisir entre les voies rapides en Lumistrate limitées à 240 km/h et les bonnes vieilles routes en bitume limitées à 90 km/h, ils n'hésitent pas ! Affronter les départementales, bien qu'elles soient aussi jalonnées de bornes émettrices de P.A., quel plaisir... !

Les sept épisodes sont présentés en chapitres; vous pourrez donc suivre cette courte histoire comme si vous étiez au volant de l'une des deux automobiles.

CHAPITRE 1 :

L'ECHANGEUR DE FONTAINEBLEAU

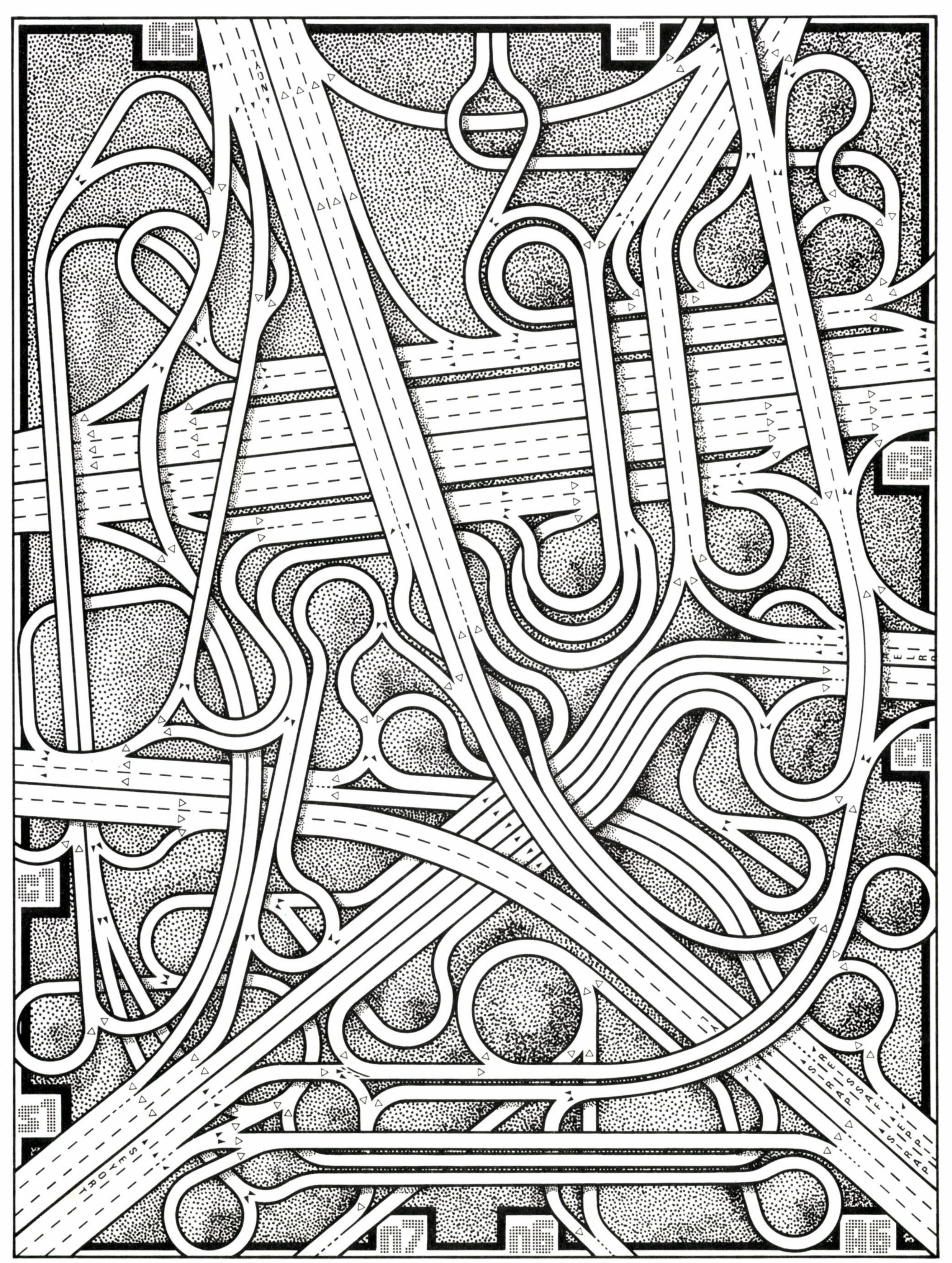


Les techniques du P.A. ont tellement évolué qu'il n'est plus question de redouter les terribles échangeurs tel celui de la page 45. Alain et Bernard, désireux d'utiliser les vieilles routes accèdent à l'échangeur de Fontainebleau en toute confiance; mais voilà que leur ordinateur rejette la demande d'accès vers la N.7 ou la N.6 prétextant l'absence des balises, celles-ci délaissées en raison de leur trop basse fréquence d'utilisation. Un panneau routier confirme la décision des ordinateurs de Bernard et d'Alain : « Conduite manuelle conseillée pour accès vers les nationales 5, 6 et 7. » Résignés, ils s'engagent dans l'infernal dédale de l'échangeur et, à leur grande surprise, plus aucune indication routière ne se présente à leurs yeux.

• Bernard désire rejoindre la N.7 et Alain la N.6. Quel est leur plus court chemin en venant de Paris (A 6 au nord de la carte), pour atteindre leur nationale convoitée ?

Les flèches noires indiquent les changements possibles aux intersections et fourches, les flèches blanches en indiquent l'accès en sens unique.

Suite pour Alain : chapitre 3 ; suite pour Bernard : chapitre 2.





CHAPITRE 2 :
RECHERCHE DE L'ORGANE DÉFAILLANT

Bernard vient de passer Nemours sur la N.7, quand sur son tableau de bord se mettent à clignoter quelques voyants lumineux indiquant l'arrêt du P.A. et le passage en conduite manuelle. Intrigué, il demande à l'ordinateur des précisions sur la vérification des fonctions électroniques. Celui-ci rend son verdict sur écran :

- Vérification des organes .... 100 %
- Ordinateur de bord .... 100 %
- Pilotage automatique .... 76,25 %

En effet, au-dessous de 80 %, une fonction est mise hors-circuit par l'ordinateur dans l'attente d'un dépannage... Bernard prend alors le manuel d'utilisation du P.A. et tente de localiser l'organe responsable de cet incident grâce à l'organigramme ci-dessous. (Les chiffres sur les flèches indiquent le pourcentage de dépendance de tel point sur tel autre point.) Exemple : le comparateur H dépend à 100 % du bon fonctionnement du pointeur E qui lui-même dépend à 50 % du balayage des fréquences B et à 50 % du capteur C ; si le capteur ne fonctionne plus (0 %), le pointeur descendra à 50 % de son utilisation, il en sera de même pour le comparateur. Le décodeur A (F) dépendant du capteur C et de la localisation I (qui elle-même dépend du comparateur) s'en ressentira et en sera à 37,5 % de son régime normal !...

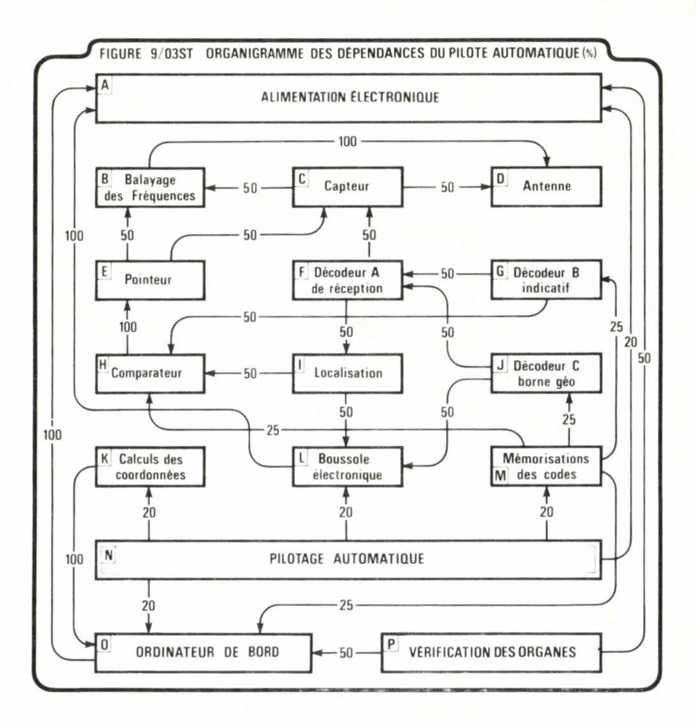


FIGURE 9/03ST ORGANIGRAMME DES DÉPENDANCES DU PILOTE AUTOMATIQUE (%)

• D'après le compte-rendu de l'ordinateur, quel est l'organe hors service, c'est-à-dire à 0 % ?

Suite chapitre 4.

CHAPITRE 3 :
INDISCRÉTIONS

Alain vient de passer Sens et roule maintenant en P.A. sur la N.6. Sur son viso, il intercepte une conversation entre trois personnages. Curieux de nature, il pianote la console de l'ordinateur de bord pour connaître position et indicatif de chacun. L'écran-radar présente trois points rouges sur la ligne verte de la N.6. Chaque point (en l'occurrence, les seuls sur cette fréquence dans le secteur) est accompagné d'un cartouche avec les noms : DZETA 12; OMEGA 99 et GAMMA 23. Les trois points se dirigent vers le sud, mais sont hors de portée de vue d'Alain. Voici une partie de la conversation qu'il a pu entendre :

— ... Et toi, où vas-tu ?

— Je vais à Auxerre mais en faisant un crochet par Toucy, car ma boussole est H.S. Je connais un bon réparateur là-bas...

— Ah ! moi, c'est la fonction du balayage des fréquences qui ne marche plus très bien.

— Et moi, c'est mon pointeur qui commence à se faire vieux !

— Hé ! Oméga, je te conseille de passer à Courson-les-Carrières, vas-y de ma part, ils te changeront ta pièce en moins de deux.

— J'ai aussi mon comparateur à changer, tu penses que c'est le même boîtier que mon pointeur ?

— Affirmatif ! c'est le même circuit, tu peux trouver ça à St-Sauveur, vas-y aussi de ma part, je les connais !

— Dis-donc, tu en connais du monde !... Bon, là je suis en P.A. sur Courson et je quitte la N.6; de toute façon, je...

La conversation est alors interrompue par un appel direct pour Alain. Celui-ci ajuste la fréquence et l'écran-radar présente alors un nouveau secteur ; mais aucun point rouge, seulement le dénominatif « NANO 122 », indicatif de Bernard, cité comme appelant.

• Qui est donc ce conducteur qui a tant de relations dans la réparation automobile ?

Suite chapitre 5.

CHAPITRE 4 :
OÙ DOIT SE RENDRE BERNARD POUR CHANGER SA PIÈCE ?

Bernard ayant trouvé qu'elle était la pièce défaillante qui bloque son P.A., appelle Alain en direct pour lui demander conseil. Celui-ci par hasard écoutait la conversation ci-dessus où cette pièce était citée.

• Alain serait-il capable d'aider Bernard en lui indiquant la ville où il pourra facilement changer sa pièce grâce à cet indicatif « mot de passe » ? (Si Alain n'a pu répondre, il peut toujours recourir à l'enregistrement stocké en B.N. Dans ce cas, Bernard peut prendre connaissance de la dite conversation au chapitre 3).

Suite chapitre 6.



CHAPITRE 5 :

RADIO-GUIDAGE

Alain a donc reçu un appel de détresse de la part de Bernard, son P.A. étant privé de ses fonctions de navigation. Alain propose donc de lui faire un radioguidage, mais il ne peut le localiser sur un plan par l'intermédiaire du radar (la localisation de Bernard est étroitement liée aux fonctions de son P.A.), Bernard est donc contraint de décrire son décor ou tout au moins les détails géographiques que pourrait reconnaître Alain sur son écran-radar. Voici la description de Bernard :

— J'ai perdu la N.7 et maintenant, je suis sur une départementale, à un carrefour en croix grecque, je vais tout droit... Une route secondaire rejoint la mienne en perpendiculaire sur ma droite, toujours tout droit...Un virage à gauche à 90°... Une route part à 45° sur ma droite... Je traverse un petit hameau ; à la sortie une secondaire part sur ma gauche à 90°... J'entre dans un bois, un virage à droite à 45°... Toujours tout droit, puis un virage à 90° sur la droite... Je sors du bois, il y a un petit chemin sur ma droite à 90°... J'arrive à un carrefour en croix grecque, je vais tout droit... Une fourche en Y, je prends vers la gauche... Un petit hameau comme tout à l'heure, à l'entrée sur la droite, il y a une secondaire à 90°... Un carrefour en croix grecque, je...

Alain l'arrête, il a pu repérer ce dernier carrefour sur l'écran-radar et maintenant il peut commencer le radioguidage afin d'aider Bernard à rejoindre cette ville où il pourra réparer son P.A.

• Quel est le code de la borne routière située au carrefour où s'est arrêté Bernard ? (Voir écran ci-dessus).

Pour ceux qui n'ont pas l'habitude de déchiffrer un écran-radar : le code se définit en ajoutant les coordonnées X, Y du quadrant au numéro du carrefour. Exemple pour le carrefour en bas à gauche de l'écran = 3/HN7. Les voies routières sont de trois grosseurs différentes en vert, les habitations sont en rouge, les bois et forêts en points verts et les limites de quadrant en bleu.



A

B

C

X

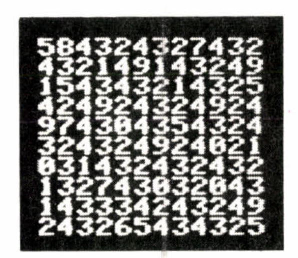
Y

Z

CHAPITRE 6 :

CRYPTO-GUIDAGE

Bernard a pu être localisé grâce à l'écran-radar et aux déductions d'Alain. A partir de cette donnée, Alain procède maintenant à une simulation de P.A. sur son ordinateur . Puis il délivre les données à Bernard pour que celui-ci les suive à la lettre. Mais chacun sait que les ordinateurs conversent entre eux dans un langage qui leur est propre ; le tableau ci-dessous représente ce genre de « discussion » entre les deux ordinateurs. Son P.A. ne pouvant exécuter ces ordres, Bernard se voit obligé de déchiffrer la liste prononcée par IOTA 211, l'ordinateur d'Alain, pour conduire manuellement son automobile comme s'il était lui-même le P.A.



Il existe 10 commandements acceptés par le P.A. (de 0 à 9), mais certains ordres sont suivis de paramètres codés eux-aussi de 0 à 9; voici ces 10 commandements :

— Tourner à droite.
— Tourner à gauche. (Ces deux codes sont toujours suivis de 6 chiffres déterminant l'angle et le rayon du changement de direction, ils sont rencontrés aux virages, même légers et aux carrefours, fourches, etc.).
— Tout droit. (Ce code est uniquement rencontré aux carrefours, fourches, etc.).
— Démarrage ou arrêt du P.A. (Code unique pour le départ et l'aboutissement d'un itinéraire programmé.)
— Accélération.
— Décélération. (Ces deux codes sont toujours suivis de trois chiffres pour le taux de changement de vitesse, se rencontrent en cas de dénivellation, de virage dangereux ou de ligne droite dégagée.)
— Contrôle priorité. (Ce code est toujours suivi d'un des trois ordres suivants, il se rencontre au moindre croisement, chemin, passage à niveau, mais pas aux sorties de voies privées.)
— Prioritaire.
— Secondaire.
— Egalitaire. (Ces trois codes qui selon le cas suivent toujours celui de Contrôle priorité chargent l'ordinateur d'émettre un signal et de faire une mise au point face aux autres usagers ; le code suivant est toujours directionnel.)

• Bernard connaissant ces codes, exécute à la lettre la liste pour rejoindre son but. Sauriez-vous, d'une part décoder cette liste, d'autre part, retrouver l'itinéraire sur la carte ci-contre, sachant que Bernard démarre d'un des trois points A, B ou C et qu'il aboutit à l'une des trois villes X, Y ou Z.

CHAPITRE 7 :

LES CODES-BARRES

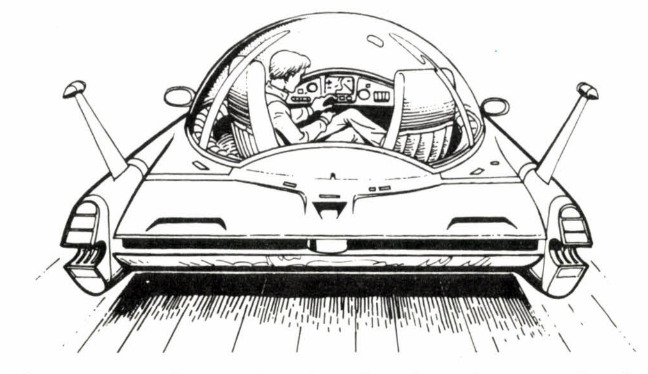
Bernard a pu changer auprès du réparateur sa pièce défaillante, indiquant seulement qu'il venait de la part d'un ami ; le réparateur ne chercha pas plus loin et s'empressa de lui rendre ce service « amicalement ». Quelques minutes plus tard, le P.A. de Bernard sondait à nouveau les bornes émettrices de la N.6. De son côté, Alain rejoignait tranquillement son but...
Mais au fait, où se rendaient-ils l'un et l'autre ?

• Leur ordinateur leur avait « craché » à chacun un listing en codes-barres indiquant leur destination.

Listing de Bernard *Listing d'Alain*



Pouvez-vous retrouver le nom de leur ville de destination, sachant qu'à cause de la perturbation du décodeur de Bernard, les colonnes de son listing ont été interverties.



Vous aurez largement besoin des deux mois de réflexion que nous vous accordons pour résoudre les aventures « routières » d'Alain et de Bernard... Solutions dans le prochain numéro.

Philippe Fassier. ●

la lettre volée

La logique permet-elle de trouver le « meilleur coup » dans un jeu psychologique ? Elle peut au moins y aider, même si, en devenant statistique, elle perd un peu de sa « pureté ».

Vous est-il jamais arrivé d'avoir à cacher quelque chose ? Que sais-je ? Les vieilles pièces d'argent du grand-père ? Des devises à un poste frontière ? Ou, plus simplement une feuille de papier, petit format, dans laquelle, merveille de la miniaturisation, vous aviez réussi à faire tenir l'essentiel de la trigonométrie ?

Et dans cette occasion, que faites-vous ? Ces précieux dollars dont vous aurez tant besoin à l'étranger, les enfilerez-vous dans quelque double-fond de votre valise, ou dans le talon amovible de votre botte ? Ou bien, au contraire, les glisserez-vous négligemment dans la pochette extérieur de votre veston tout en pensant : « jamais ils n'auront l'idée que j'ai pu les dissimuler en un endroit si peu caché ! Jamais ils ne viendront mettre le nez là ! »

Entre ces deux attitudes, ces deux stratégies, il y a là l'espace d'un jeu. C'est cet espace que nous voulions explorer aujourd'hui. Il vient à l'esprit cette belle histoire d'Edgard Poe, « la lettre volée », dont un des ressorts (1) est justement de cette trempe : ladite lettre, très compromettante pour un membre de la famille royale, ne peut être retrouvée, malgré des fouilles techniquement parfaites, chez quelqu'un où l'on sait pourtant qu'elle se trouve. Elle était, en réalité, bien en vue, quoique sous un aspect différent, au milieu du courrier quotidien.

L'aspect ludique de la situation n'avait pas échappé à Poe, qui par deux fois dans le texte fait explicitement référence au jeu. Les quatre personnages principaux sont les quatre joueurs, plus ou moins habiles d'un même jeu, « la lettre dissimulée ». La reine, qui se fait subtiliser la lettre, est une « mazette ». Le chef de la police, qui mène les fouilles, quoique bon technicien, manque d'imagination. Le ministre, le voleur, est d'un autre niveau (ce qui ne l'empêchera pas de trouver son maître en la personne de Dupin, le « Sherlock Holmes » de l'histoire). Il est, nous dit-on, mathématicien et poète, en insistant bien, sur le fait que mathématicien uniquement n'aurait été suffisant (ce qui est, pour Poe, l'occasion d'une belle tirade contre les mathématiciens « purs »).

Il est vrai qu'une approche purement logique d'un problème comme « où vais-je le cacher ? » (2), nous entraîne rapidement dans une descente vertigineuse dont on voit mal le fond. Car à chaque instant où on voudrait conclure : « je vais le cacher là ! » se pose l'angoissante question : « et si mon adversaire avait poussé son raisonnement aussi loin que moi ? Et s'il en était arrivé à la même conclusion ? ». A moins de poser, a priori que les joueurs sont de niveaux différents, il n'y a, effectivement, guère raison de jamais s'arrêter.

Peut-être les mathématiciens sont-ils un peu plus poètes, ou le sont-ils devenus, que ne voulait l'accorder Poe, puisqu'ils ont quand même su imaginer d'autres façons d'attaquer ces problèmes. Puisqu'une logique pure était inopérante, on se contenterait d'une logique statistique. Chaque stratégie a quelque chose de bon ou de mauvais, suivant qu'elle rencontre une telle réponse ou une telle autre. On choisirait donc celle à adopter au hasard, mais en donnant à telle ou telle plus ou moins de chances d'être élue.

Voici quelques modèles pour illustrer ce qui vient d'être dit.

Le jeu de « l'As caché » (3) est ce que nous avons imaginé de plus simple pour imiter la situation décrite plus haut. Il se joue à deux, avec pour matériel six cartes dont un As de ♥. Cet As de ♥, un des deux joueurs, C, le « cacheur » devra le dissimuler dans un des deux paquets qu'il va former sur la table. Mais attention, ces deux paquets doivent être de tailles différentes : l'un A, contiendra quatre cartes, l'autre, B, deux seulement. Le deuxième joueur F devra alors choisir l'un des deux tas pour y tirer, au hasard, une carte. Si c'est l'As de ♥ il a gagné. On voit l'analogie avec la «lettre volée ». C peut penser : « Je n'ai aucun intérêt à mettre l'As de ♥ dans le petit paquet, car quand il y est, F a beaucoup plus de chances de le trouver ». Mais s'il arrête là son raisonnement, s'il décide de toujours placer l'As en A, il s'expose devant un F qui aurait deviné son jeu, à laisser son As être découvert une fois sur quatre. Or pour profiter de cette possibilité, F doit, obligatoirement, puiser à chaque fois dans le tas A. C'est là que le bât blesse. Il suffirait que C soit un tout petit peu plus astucieux pour l'apercevoir qu'en jouant dans B, il gagnerait à tous les coups. Mais le peut-il vraiment ?

---

(1) Loin de nous l'idée de n'en retenir que cet aspect.

(2) Nos lecteurs se rappelleront aussi des ultimes questions subsidiaires des concours de J & S, *et pourront réfléchir au paradoxe de Newcomb, présenté page 40.*

(3) Dont nous avons trouvé une version équivalente, mais sous un habillage (militaire) tout à fait différent dans « Games of Strategy » *de Melvin Dresher (Prentice-Hall, 1961).*

par Philippe Paclet

Rien n'indique en effet que F n'est pas le Dupin de la situation qui a « tout » compris et qui, cherchant la carte dans B, la trouvera une fois sur deux. Ainsi de suite.
Le moyen d'échapper à cette descente infinie vient de façon naturelle, au moment, pour ainsi dire, où on prend les cartes en main. Si vous êtes C, vous serez amené à chaque coup, pour cacher votre jeu, à prendre les six cartes sous la table pour les mélanger ; ensuite de quoi il faudra former les deux tas. Il vous viendra à l'esprit la question de savoir ce qui se passerait si vous n'interveniez pas dans la formation des deux paquets ; ou encore si vous laissiez au hasard le soin de choisir de placer l'As en A ou en B (ce qu'il ferait bien sûr avec les probabilités 2/3 et 1/3 respectivement). Vous n'avez, tout simplement, qu'à ne pas regarder où va finir l'As.
Un argument d'homogénéité, de symétrie, persuade que F n'aurait alors, quoiqu'il fasse, pas plus d'une chance sur 6 de trouver l'As de ♥.
Mais, d'un autre côté, F a, de toutes façons, un moyen de s'assurer une probabilité de gain de 1/6, quoique fasse C. Si celui-ci décide de mettre l'As dans les tas A et B avec les fréquences p et 1-p, F en puisant dans A deux fois sur trois et dans B une fois sur trois gagne avec la probabilité $2/3 \times p \times 1/4 + 1/3 \times (1-p) \times 1/2 = 1/6$.
En résumé : C qui, a priori, avait deux stratégies possibles, C_A, cacher l'As dans A et C_B, dans B, n'a rien de mieux à faire que d'adopter une stratégie « mixte » consistant à jouer C_A deux fois sur trois et C_B une fois sur trois (comme nous l'avons remarqué cette façon de jouer consiste en fait à ne pas jouer). La situation de F est tout à fait semblable à la différence que, lui, doit, de quelque façon, décider où chercher l'As. Mais cette décision, mieux vaudrait qu'un dé, ou tout autre générateur de hasard, la prenne pour lui.
Il est à noter que si l'un des deux joueurs se départit de ce comportement, l'autre a, théoriquement, la possibilité d'en tirer profit. Si C favorisait la stratégie C_A aux dépends de C_B (par rappport à la position d'équilibre 2/3, 1/3), F aurait alors intérêt à chercher tout le temps dans le tas A.
En réalité, comment F peut-il s'apercevoir d'un tel changement dans l'attitude de C, autrement qu'en observant ce que celui-ci fait aux premiers coups. Et dans ce cas, qui lui dit que ce n'est pas une ruse destinée à l'inciter lui F, à abandonner la stratégie raisonnable s'exposant ainsi aux pires catastrophes (imaginez qu'au moment où F décide de limiter ses recherches à A, C renverse la vapeur et cache tout le temps l'As dans B !).
Mais nous voici repartis dans le même cercle vicieux qu'au début. Combien peu stable est le point d'équilibre que nous avons atteint !
Une question au lecteur : si jamais F avait droit à deux tentatives (en remettant la première carte tirée dans son paquet), il aurait alors quatre stratégies à envisager (chercher dans A puis dans A, dans A puis dans B, etc. Changeant pour F, le jeu, en conséquence, change aussi pour C, bien que lui n'ait toujours que les stratégies C_A et C_B. Quels « mélanges » de stratégie sont alors les meilleurs pour chacun des deux joueurs et quelle probabilité de gain F a-t-il ?
Dans son livre cité en note plus haut, Melvin Dresher propose un jeu tout simple, Hi-Lo, qui, sans mimer exactement la situation de la « lettre volée » présente malgré tout le même type de phénomènes que ceux observés dans « l'As caché ».
Il y a deux joueurs, C et F. Le premier pense à un nombre entier entre 1 et n (n fixé à l'avance). F va devoir chercher ce nombre en proposant tour à tour un nombre entier. A chaque proposition C lui répondra (honnêtement) par « Trouvé », « Trop haut » ou « Trop bas », suivant que





le nombre proposé est égal, plus grand ou plus petit que celui qu'il a en tête. Le but de F est de trouver le plus rapidement possible.
Pour l'exemple, prenons n = 3. Il ne faut pas longtemps pour s'apercevoir qu'il n'est pas très avantageux pour C de penser 2, car dans ce cas F le trouve plus facilement. Est-ce à dire que C ne doit jamais choisir 2 ? Bien sûr que non, pour la même raison qu'il devait dans le jeu précédent cacher l'As, de temps en temps, dans le petit paquet. F a, quant à lui cinq stratégies possibles : S_1 : 2, puis 1 si 2 est « trop haut » ou 3 s'il est « trop bas » ; S_2 : 1-3-2 ; S_3 : 3-1-2 ; S_4 : 1-2-3 : S_5 : 3-2-1.
Livrons-nous à quelques calculs. Le tableau 1 représente les issues possi-

Fréquences \ Stratégies		p1 S1	p2 S2	p3 S3	p4 S4	p5 S5
q1	1	2	1	2	1	3
q2	2	1	3	3	2	2
q3	3	3	2	1	3	1

Tableau 1 : *Si F adopte la stratégie S1, il trouve le nombre de C en un coup ; si c'est 2, en 2 coups si c'est 1 ou 3, etc.*

bles (en nombre de coups utilisés) des affrontements entre les diverses stratégies. Nous cherchons les stratégies mixtes les meilleures. Qui dit stratégie mixte, dit, en fait, une suite de nombres p1, p2, p3, p4 et p5 (tels que p1 + p2 + p3 + p4 + p5 = 1) donnant les probabilités selon lesquelles F va utiliser les stratégies S_1, S_2, S_3, S_4, et S_5 (et de même q1, q2 et q3, indiquant avec quelles fréquences C va penser 1, 2 ou 3).
La quantité M, dépendant de p1, ... p5, q1.. q3, M = 2 p1q1 + p2q1 + 2p3q1 + ... + 3p4q3 + p5q3, représente le nombre moyen de coups utilisés par F pour trouver le nombre de C.
Essayons de réduire le nombre de variables dont dépend M, par des considérations d'ordre général (qui sont justifiées par des calculs plus détaillés). Puisque C va certainement jouer 2 moins que 1 ou 3, les stratégies S4 et S5 sont, pour F, moins bonnes que S2 et S3 respectivement. Il a donc intérêt à ne jamais les jouer : p4 = p5 = 0. D'autre part, si C favorisait 1 par rapport à 3, F, à la longue, pourrait s'en apercevoir et en tirer profit. Donc q1 = q3 et par suite, pour une raison de symétrie p2 = p3.
Ainsi M peut donc s'écrire maintenant (car p1 + p2 + p3 = 1 = p1 + 2p2 et q1 + q2 + q3 = 2q1 + q2 = 1), M = p2 (5q2 - 1) + (2 - q2).
C doit s'efforcer de rendre M le plus grand possible, en ne contrôlant que q2 et en se rappelant que F peut donner à p2 toute valeur comprise entre 0 et 1. C'est en choisissant q2 tel que q 5q2 - 1 = 0 qu'il y réussit (pourquoi ?).
Mais de même M = q2 (5p2 - 1) + (2-p2).
F doit rendre M le plus grand possible, contre tout choix de q2 de la part de C : il prendra p2 = 1/5.

On arrive à la conclusion suivante : C doit penser 1, 3 ou 2 avec les probabilités 2/5, 2/5 et 1/5, et F doit adopter les stratégies S1, S2 ou S3 avec les probabilités 3/5, 1/5 ou 1/5. La moyenne des coups nécessaires est alors 1,8.

Un dernier jeu de cache-cache nous est fourni, par le jeu de Gogool, inventé, d'après M. Gardner, en 1958 par Gerald Marnie du M.I.T. (4). En voici la règle ; un joueur, C, écrit sur n bouts de papier, n nombres positifs différents dont la taille peut varier de l'infiniment petit à l'infiniment grand. Le deuxième joueur, F, retourne un à un les papiers et lit les nombres inscrits. Il s'arrête au moment où il pense être tombé sur les plus grands nombres de la série (son choix ne peut porter que sur le dernier papier retourné).
Bien entendu la grandeur absolue de ces nombres n'a aucune importance, seule importe leur grandeur relative à l'intérieur de la série ; ou, autrement dit, ce n'est pas parce que vous lisez 10^{31} sur le premier papier que vous avez plus de chances d'être tombé sur le plus grand nombre que si vous aviez lu 10^{-72}. Ceci entraîne que les seules stratégies accessibles à F sont celles qui lui demandent d'observer les q premiers nombres, sans les choisir quels qu'ils soient, puis de sélectionner le premier des suivants qui est plus grand que ces q là (s'il y en a un ; sinon prendre le dernier).
Tout est dans le choix de q. On démontre que si C joue « au hasard », F a les meilleures chances de gain quand il « attend » q tours avec q égal à l'entier le plus proche de n/e (où e = 2,718...). En ce cas, F gagne avec une probabilité proche de 1/e.
Mais que se passe-t-il quand C « brouille les cartes ». La situation est horriblement compliquée quand n est grand. Aussi nous contenterons-nous de demander au lecteur de l'analyser quand n = 3. C a alors six stratégies possibles (les 3! façons de ranger les 3 nombres) et F, 3. Quels sont les meilleurs mélanges ? Solution dans deux mois.
Un dernier mot : ce qui vient d'être dit n'est valable que d'un point de vue stratégique, autrement dit quand on joue un grand nombre de parties d'un même jeu. Aussi, quand vous vous embarquerez à Roissy, vous pourrez toujours essayer de passer la douane, un gros paquet de billets verts à la main. Mais c'est à vos risques et périls. Comme on dit, la maison décline toute responsabilité !... ●

(4) On trouve des traces de problèmes voisins bien avant cette date.

« JOUEZ A HI-LO 5 »

Nombre de joueurs : 2.
Matériel : rien (si les deux joueurs sont honnêtes) ; du papier (si le manque de confiance règne).
Règle : Un des joueurs pense à un nombre entier entre 1 et 5 (on le note sur la feuille). Le second essaie de le retrouver en faisant diverses propositions. Le premier lui répond, à chaque coup, par « trouvé », « trop haut », « trop bas » suivant les cas. Si le deuxième joueur le trouve en un coup il marque 11 points, en deux coups 2 points ; en trois coups, -7 points ; en 4 coups, -16 points ; en 5 coups, -25 points.
Ce jeu est moins innocent qu'il n'y paraît. Si vous avez lu la rubrique, et si à la place des points vous comptez des francs, vous pourrez, contre un joueur inexpérimenté amasser un joli petit pécule.

EDICIEL PRÉSENTE TRIJEU

Un jeu de négociation, des situations toujours nouvelles...

Trijeu est un jeu électronique de stratégie et de négociation, qui permet de développer et de tester vos qualités de tacticien et de... spéculateur.

C'est aussi et surtout un vrai jeu de société. Convivial et acharné (les parties peuvent durer plusieurs jours).

Trijeu se joue seul, à 2 ou à 3. Votre micro-ordinateur jouant, lui, le rôle de régisseur, de partenaire ou d'adversaire. Si vous êtes seul, deux robots complices joueront avec (ou contre) vous. Si vous êtes deux, le micro jouera le rôle du troisième homme. Si vous êtes trois, le micro se fera régisseur : il distribuera le jeu et tiendra les scores.

En fonction de l'offre et de la demande, des variations des cours et des décisions de vos partenaires-adversaires, Trijeu vous « présentera » des situations toujours nouvelles. Qui défieront vos dons de stratège... jusqu'à la victoire.

Trijeu fonctionne actuellement sur APPLE II et APPLE IIe.

U & O PUBLICITE

ÉGALEMENT EN LOGITHÈQUE : GALAXIE L ET NAJA

GALAXIE L.
En l'an 2983, d'intrépides explorateurs découvrirent une source d'énergie inépuisable : le DIAMANT II b. Neuf de ces diamants, dispersés dans les 16 hyper-niveaux de la Galaxie L, sont gardés par une armée d'extra-terrestres. Votre mission... si vous l'acceptez : retrouver et ramener les neuf diamants à bord de votre vaisseau spatial.



NAJA.
Conçu par Pierre Berloquin, l'un des plus grands spécialistes français des jeux d'intelligence. Un serpent, des lettres qui éclatent, un mot à reconstituer en « rattrapant » les lettres dispersées sur l'écran. Le plus vite possible, car la réserve de points s'épuise régulièrement. Un jeu d'adresse et de réflexes où les lettres et le mot remplacent les envahisseurs et autres robots...

DES PRODUITS MATRA ET HACHETTE

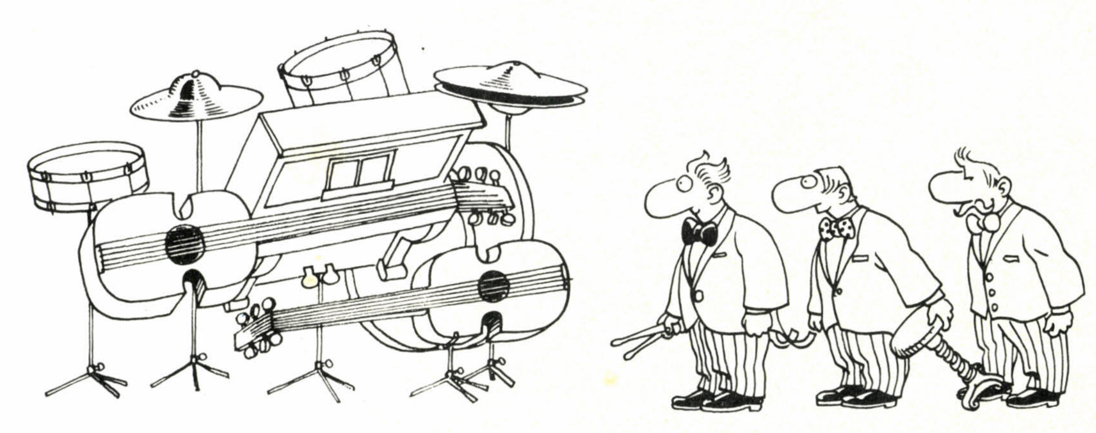
Vous pouvez acheter les produits Ediciel dans 200 boutiques informatiques et librairies, ou les commander par correspondance à l'aide du bon de commande à découper, ci-dessous.

Nom/Prénom
Adresse
Code Postal
Ville

Adressez ce bon et votre chèque à : LPC - EDICIEL - 70, av. Victor-Hugo - 86500 Montmorillon

PRODUITS POUR APPLE II/IIe

	Code	Nombre	Prix à l'unité	Total		Code	Nombre	Prix à l'unité	Total
NAJA	710002 7		250F=		PORTE PAROLE	710007 6		1395F=	
MATHS 1	710005 0		295F=		EDI-LOGO Apple II. 64 K	710006 8		1490F=	
GALAXIE L	710004 3		350F=		11			TOTAL :	
TRIJEU	710001 9		395F=		LIBELLEZ VOTRE CHÈQUE A L'ORDRE DE L.P.C				

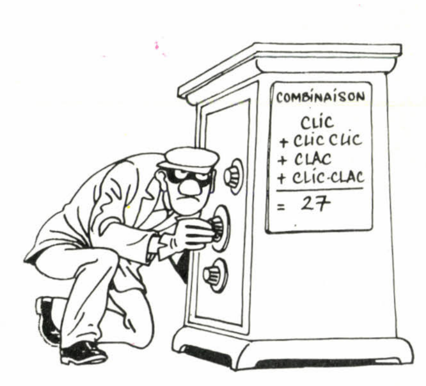


LE TRIO

Trois amis, musiciens complets, André, Bernard et Claude, disposent de deux guitares, un piano et une batterie. Ils décident d'exécuter ensemble un morceau :

- si André est au piano alors Bernard est à la guitare.
- si André est à la guitare alors Claude est au piano.
- si Bernard est à la guitare alors Claude est à la guitare.
- si André est à la batterie alors Claude est au piano.
- si Claude est au piano alors Bernard est à la guitare.

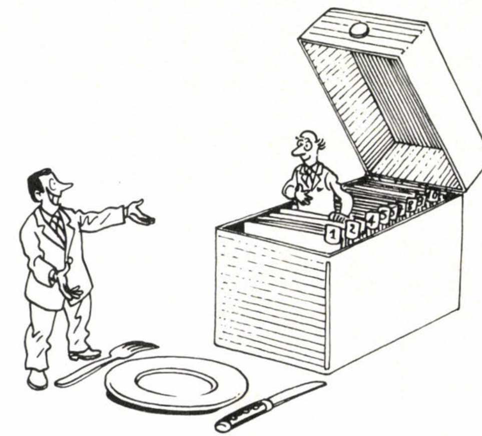
Qui joue de quoi ?



LE CODE SECRET

Le code secret du coffre-fort est un carré parfait à cinq chiffres. Le chiffre des unités de mille, celui des dizaines, celui des unités et celui des centaines, dans cet ordre, sont consécutifs. La somme de tous les chiffres est 27.
Retrouvez le numéro du code.

LES INVITATIONS DU REPRÉSENTANT



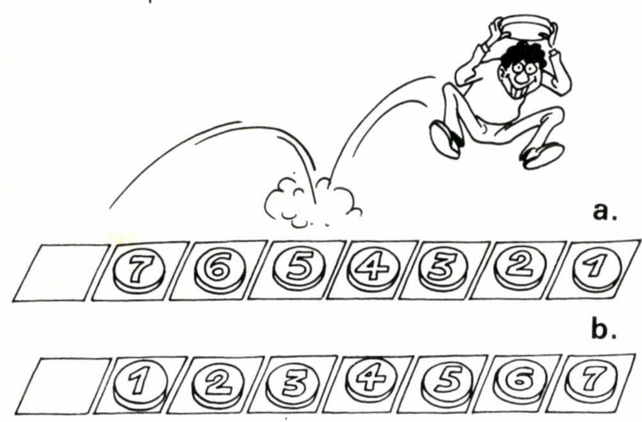
Thomas est représentant. Il désire inviter chaque semaine chacun de ses neuf principaux clients à tour de rôle au restaurant, mais selon une fréquence qui serait fonction de leur sympathie...
Il a créé neuf fiches ; inscrit dessus une note de 1 à 9 ; et les a classées dans l'ordre. Il invite toujours le client correspondant à la fiche de devant ; et après le déjeuner classe cette fiche derrière un nombre de fiches correspondant à sa note.
Exemple au bout de quatre invitations :
après la 1re, les fiches sont classées : 2 1 3 4 5 6 7 8 9
après la 2e : 1 3 2 4 5 6 7 8 9
après la 3e : 1 2 4 3 5 6 7 8 9
Si Thomas applique toujours ce système, au bout de combien de temps, le client noté 9 peut-il espérer être invité ?

A SAUTE-CHIFFRES

Sept pions numérotés de 1 à 7 sont disposés sur sept des huit cases de ce taquin « unidimensionnel » **a**.

Les pions ne peuvent se déplacer que par sauts au-dessus d'un ou plusieurs autres pions. Le nombre de pions ainsi sautés est au maximum égal au nombre inscrit sur le pion qui se déplace. A chaque saut, le pion déplacé doit venir occuper la case libre. Ainsi au début seuls les pions 4, 5 et 6 peuvent se déplacer...

Il s'agit d'inverser la position des pions en quinze sauts, comme sur le schéma **b** ; mais attention, il ne faut pas toucher au pion 4...



CALCULATRICE INSOLITE

Ma calculatrice est quelque peu insolite. Lorsque j'effectue une addition, par exemple, après avoir enfoncé la touche =, les diodes clignotent dans tous les sens pendant vingt secondes, puis le résultat affiché est totalement faux.

En regardant bien les différents résultats, je me suis aperçu que la calculatrice donnait un résultat qui suivait une certaine « logique ». Ainsi, elle accomplit l'addition suivante :

```
  563829
+ 112432
+ 391064
+ 238290
= 825615
```

Que doit afficher ma calculatrice comme résultat avec cette addition-ci ?



```
  405728
+ 619036
+ 570159
=    ?
```

POINT OU CHIFFRE

Voici trois égalités mystérieuses.

A. .. + .. = ..

.. × . = ..

. × .. = ..

Chaque point représente un chiffre. A l'intérieur de chaque égalité, tous les chiffres sont différents et écrits de gauche à droite dans un ordre croissant. Aucun nombre ne commence par zéro.

Voici deux autres égalités mystérieuses.

B. .. − .. = ..

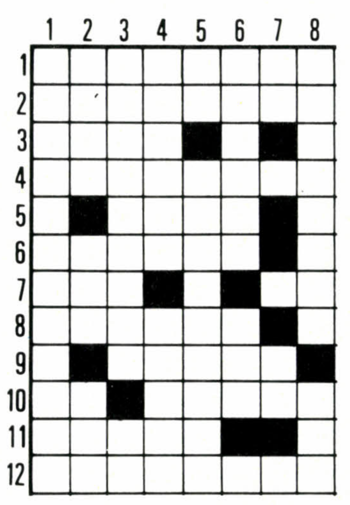
.. × . = ...

Même règle que précédemment ; mais cette fois-ci, les chiffres, tous différents sont écrits de gauche à droite dans un ordre décroissant.

Saurez-vous combler ces vides ?

MOTS CROISÉS-ANAGRAMMES

Avec les lettres de chacun des mots donnés, formez d'autres mots, leur anagramme, que vous inscrirez dans la grille.



Horizontalement : **1.** Mélusine. — **2.** Caressât. — **3.** Anet. — **4.** Lèserait. — **5.** Erin. — **6.** Saurin. — **7.** Eté. On. — **8.** Croate. — **9.** Brise. — **10.** Fi. Bière. — **11.** Loger. — **12.** Aimèrent.

Verticalement : **1.** Tonitruantes. — **2.** René. Ten. R.A.F. — **3.** Alternais. T.G. — **4.** Recalé. Boire. — **5.** An. « Ciblerais ». — **6.** Tissai. Rée. — **7.** Su. Ré. — **8.** Mordisse. Tee.

Solutions page 100

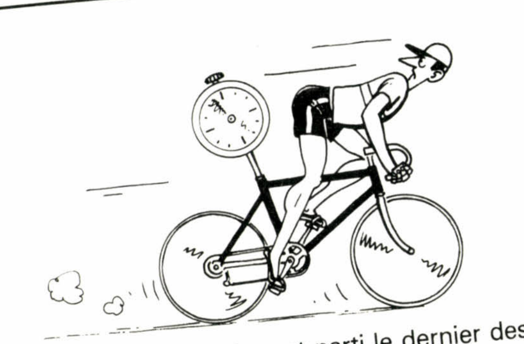
le tour de france

Ça y est, ils sont partis. Ils? Ce sont les 140 coureurs du Tour de France qui se sont lancés à l'assaut de la "Grande Boucle" en ce 1er juillet. A notre manière, nous allons les suivre dans leur périple...

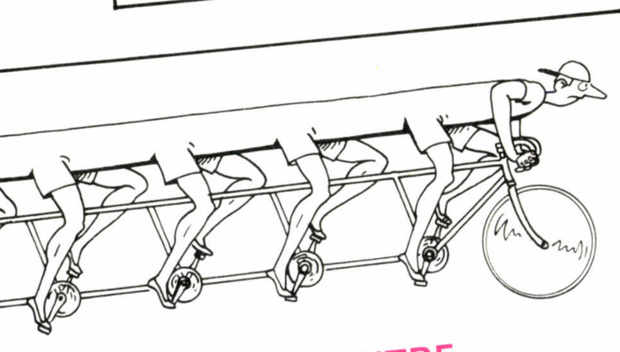
LE PROLOGUE

Depuis près de quinze ans, il est de tradition que les grandes courses à étapes débutent par un prologue. Il s'agit d'une course individuelle contre la montre de courte distance (5 km cette année); les coureurs partent seuls les uns après les autres, à intervalles de temps réguliers.

Il était 15 heures précises quand le premier coureur est parti, et 15 h 06 min quand Paul s'est élancé à son tour, suivi peu après par Raoul. Après lui, il restait encore 133 coureurs à prendre le départ.



A quelle heure précise est parti le dernier des 140 coureurs ?



LE CONTRE LA MONTRE PAR ÉQUIPES

A un kilomètre de l'arrivée de la deuxième étape qui se court contre la montre par équipes, Paul et trois de ses équipiers se sont laissés volontairement décrocher de leurs six autres co-équipiers : seul le temps des quatre premiers est pris en considération pour l'attribution des bonifications au classement général individuel.

Paul remarque que chacun des numéros de ses trois compagnons, mais pas le sien, divise le nombre obtenu en ajoutant leurs quatre numéros, tous des nombres à deux chiffres.

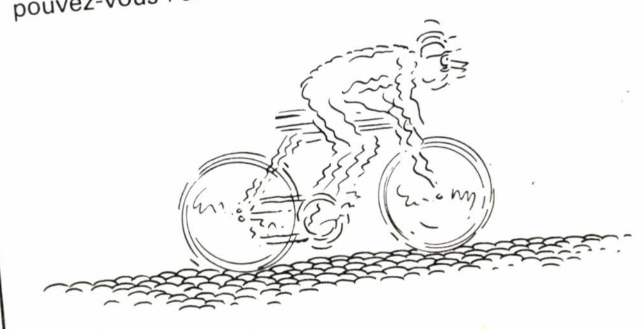
Quel est le numéro de Paul ? (Rappelons que les numéros des dix coureurs d'une même équipe sont consécutifs et que les numéros des 140 coureurs vont de 1 à 140, sans discontinuité).

LES PAVÉS DU NORD

Voici l'étape Valenciennes-Roubaix avec ses secteurs pavés. Il est 15 h 05 vous entendez à la radio ce commentaire :

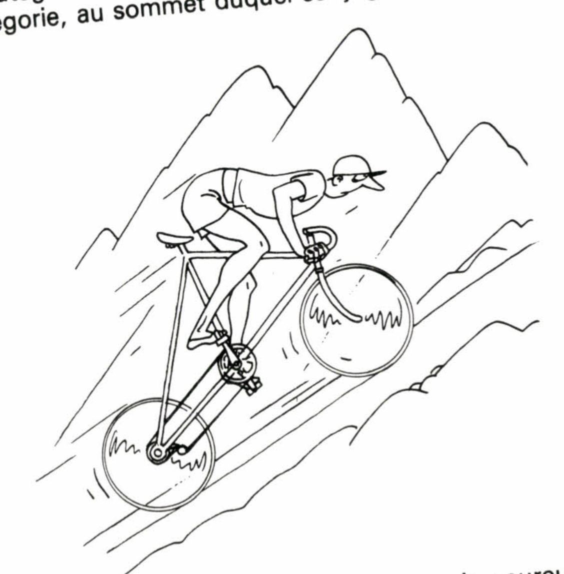
"... et que nous nous trouvons actuellement dans le dernier tiers de cette difficile étape, avec ses secteurs pavés qui, à eux seuls, représentent le cinquième de la course. Alors que nous en terminons avec le 104e kilomètre, 5 kilomètres de pavés seulement ont été franchis : autant vous dire que la fin de la course va être sélective puisque les deux tiers des pavés sont situés dans le dernier quart de l'étape. (...) N'oublions pas en effet que les derniers pavés ne sont situés qu'à 4,5 km de l'arrivée..."

Vous avez raté le début du commentaire, et ne connaissez donc pas la longueur de l'étape. Malgré tout, pouvez-vous l'estimer à 6 km près ?



LE GRAND PRIX DE LA MONTAGNE

C'est la première étape de haute montagne avec ses quatre grands cols : d'Allos 2e catégorie, de la Cayolle 3e catégorie, de l'Arche 1re catégorie, et du Vars, hors catégorie, au sommet duquel est jugée l'arrivée.



Dès les premières rampes d'Allos, trois coureurs : le Français Raoul, les Espagnols Juan et Miguel se sont dégagés du peloton. Ils passeront en tête au sommet suivis par l'Italien Paolo qui tient à sauvegarder les sept points d'avance qu'il avait sur Raoul le matin même. Dans la descente, Paolo rejoindra les trois fuyards et ils ne se quitteront plus jusqu'à l'arrivée, s'octroyant à chaque sommet les quatre premières places avec les points attribués pour le Trophée du meilleur grimpeur suivant le barème ci-dessous.

Col / coureur	Hors cat.	1re cat.	2e cat.	3e cat.
1er	25 pts	20 pts	15 pts	8 ps
2e	20 pts	16 pts	12 pts	6 pts
3e	18 pts	14 pts	10 pts	4 pts
4e	16 pts	12 pts	8 pts	3 pts

A l'issue de l'étape, le classement de la montagne a subi quelques changements :

- Raoul, qui a dépassé Paolo, est devenu leader et s'est emparé du maillot à pois rouges.
- Juan qui, ce matin encore, précédait Miguel, est maintenant cinquième, mais derrière ce dernier qui l'a dépassé.

Quel a été l'ordre des passages de ces quatre coureurs au sommet de chacun des cols, sachant que chacun d'eux est passé une fois en tête et une fois quatrième?

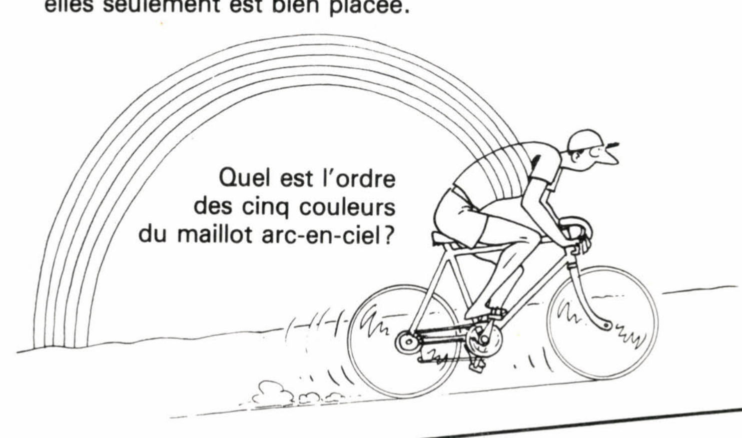
LA JOURNÉE DE REPOS

Le 19 juillet, c'est enfin la journée de repos; attention toutefois aux coupures de rythme! Les coureurs se détendent à l'hôtel. Paul a retrouvé son copain Raoul et lui propose de jouer au Master Mind. Paul joue le rôle du codeur, et demande à Raoul de retrouver les cinq couleurs du maillot arc-en-ciel porté par le champion du monde.

Raoul, qui les connait bien, hésite sur l'ordre. Il propose successivement les quatre combinaisons suivantes :

Vert	Rouge	Noir	Bleu	Jaune
Bleu	Noir	Vert	Jaune	Rouge
Jaune	Bleu	Noir	Rouge	Vert
Rouge	Bleu	Vert	Jaune	Noir

Dans chacun des trois premiers cas, lui dit Paul, les cinq couleurs sont exactes, mais avec seulement deux d'entre elles bien placées et dans le 4e cas, une d'entre elles seulement est bien placée.



L'ÉCHAPPÉE INTERNATIONALE

La 20e étape conduit les coureurs de Morzine à Dijon. C'est la seule étape qui autorise encore certains d'entre eux restés anonymes jusqu'ici à se distinguer. Peu après le ravitaillement, dix coureurs ont réussi à fausser compagnie à ce qui reste de la troupe. Ils sont tous de nationalité différente.

Le Norvégien est juste devant l'Espagnol.

Le Hollandais précède le Français. Ils sont séparés par un coureur.

Le Portugais précède l'Italien; ils sont séparés par deux coureurs parmi lesquels l'Allemand.

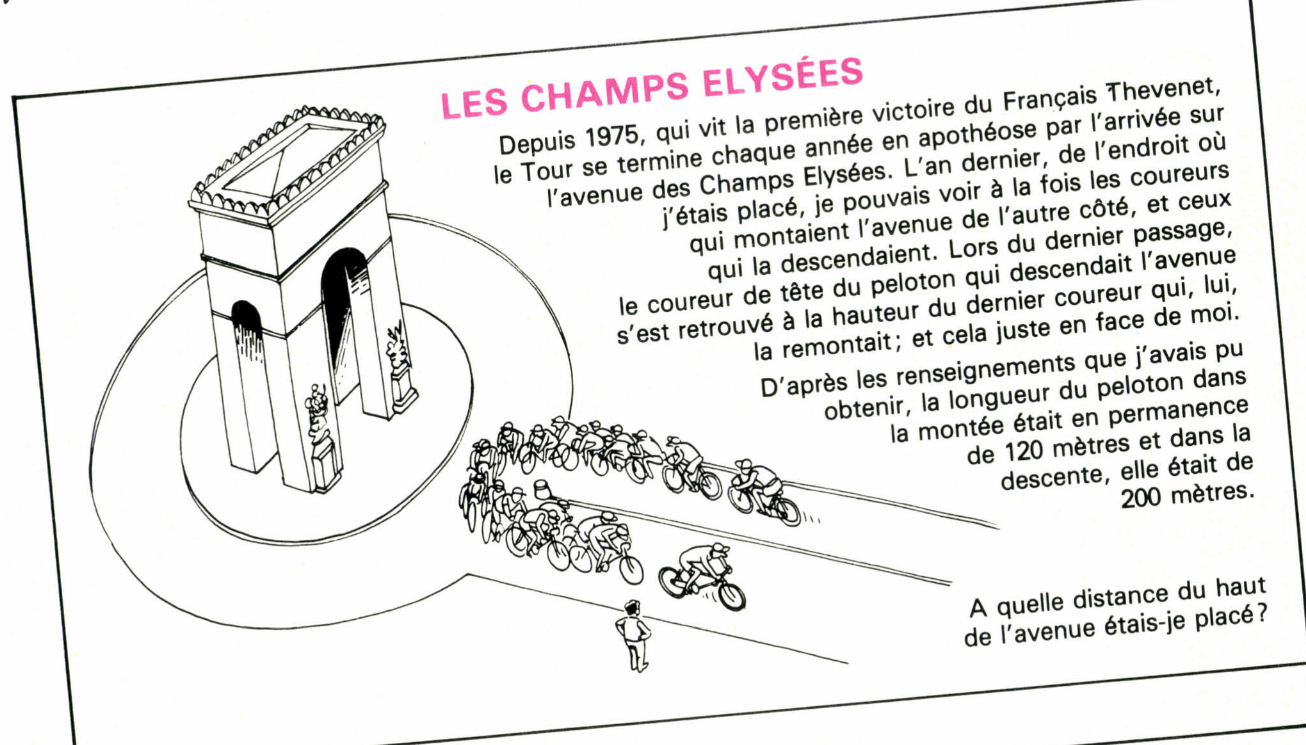
Le Belge précède l'Allemand; ils sont séparés par trois coureurs.

Le Luxembourgeois précède le Suisse; ils sont séparés par quatre coureurs parmi lesquels l'Italien.

Lequel des dix mène le bal?

Solutions pages 100 à 102





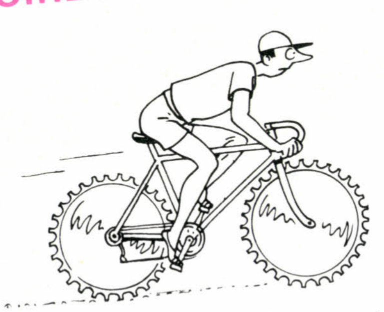
LES CHAMPS ELYSÉES

Depuis 1975, qui vit la première victoire du Français Thevenet, le Tour se termine chaque année en apothéose par l'arrivée sur l'avenue des Champs Elysées. L'an dernier, de l'endroit où j'étais placé, je pouvais voir à la fois les coureurs qui montaient l'avenue de l'autre côté, et ceux qui la descendaient. Lors du dernier passage, le coureur de tête du peloton qui descendait l'avenue s'est retrouvé à la hauteur du dernier coureur qui, lui, la remontait; et cela juste en face de moi.

D'après les renseignements que j'avais pu obtenir, la longueur du peloton dans la montée était en permanence de 120 mètres et dans la descente, elle était de 200 mètres.

A quelle distance du haut de l'avenue étais-je placé?

HISTOIRE DE BRAQUETS



Au lendemain de l'étape contre la montre, on pouvait lire dans les journaux que Simon, le champion de la spécialité, emmenait un braquet de 53 x 12 (9,44 m).

Ce qui signifie tout simplement qu'il utilisait à l'avant un plateau de 53 dents et à l'arrière un pignon de 12 dents; si bien qu'à chaque tour du pédalier, les roues du vélo avançaient de 53/12 tours. Le diamètre total d'une roue, boyau gonflé étant de 680 mm, à chaque tour de pédale, le vélo avançait de 680 mm × π, donc de 53/12 × π × 0,68 = 9,44 mètres, valeur portée ci-dessus entre parenthèses.

Plus tard, lors de l'ascension d'une côte, on pouvait lire que le développement poussé par Simon avec un plateau plus petit n'était plus que de 7,17 mm.

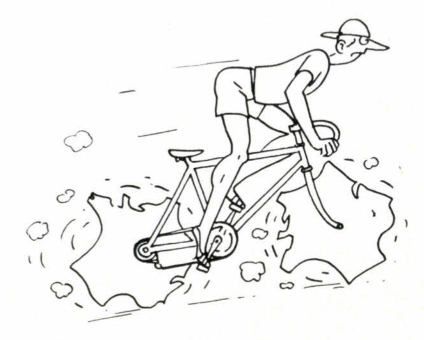
Quel était le braquet alors utilisé par Simon dans cette côte?

LE PALMARÈS DU TOUR DE FRANCE

Quarante-quatre coureurs se partagent les victoires des 69 Tours de France courus jusqu'ici. En effet, certains l'ont remporté à plusieurs reprises. Le record de l'épreuve est codétenu par le Français Jacques Anquetil et le Belge Eddy Merckx qui l'ont gagnée chacun à cinq reprises. Vient ensuite le Français Bernard Hinault, le seul à l'avoir remportée quatre fois.

1 - Le nombre des coureurs ayant gagné le Tour une seule fois est-il inférieur ou supérieur au nombre des coureurs l'ayant gagné au moins deux fois?

2 - Le nombre de Tours gagnés par des coureurs ayant remporté l'épreuve une seule fois est-il inférieur ou supérieur au nombre de Tours gagnés par des coureurs l'ayant remporté au moins deux fois?



Solutions pages 102 et 103

Votre ordinateur personnel 790 F T.T.C.

ordinateur sinclair ZX 81

sans expérience, sans connaissances particulières vous apprendrez en quelques heures à exploiter ses ressources.

Si le Sinclair ZX 81 recrute ses plus fervents adeptes parmi les débutants comme parmi les professionnels chevronnés de l'informatique, c'est parce qu'il allie les performances respectables d'un vrai ordinateur à une étonnante facilité d'emploi.

790 F

1.000.000 de Sinclair dans le monde, plus de 100.000 en France.

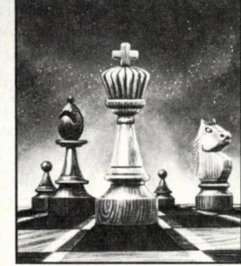
Idéal pour progresser rapidement

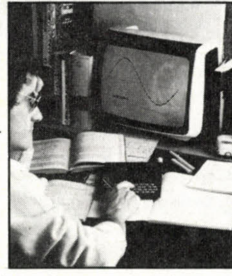
Le ZX 81 est simple à installer (une fiche sur secteur, une fiche dans votre téléviseur), il est simple à utiliser : un clavier de 40 touches, et l'écran de votre TV pour visualiser vos programmes ou vos jeux.

Le Sinclair ZX 81 est un véritable ordinateur polyvalent :

Etudes, gestion, loisirs.







Avec sa gamme de programmes Sinclair pré-enregistrés sur cassette, les jeux (échecs, simulation de vol, Othello), les études (mathématiques...), la gestion (stock, compte bancaire, bloc-note) sont aujourd'hui à la portée de tous.

OUI, un vrai ordinateur performant et polyvalent pour moins de 800 F.

Cette offre très avantageuse de Sinclair constitue une occasion unique de vous initier à l'informatique, puis de progresser aisément et de former vos enfants (ils vivront dans un monde où la "nullité informatique" sera un grand handicap).

Le Sinclair ZX 81 est un ordinateur familial dont les performances forcent l'admiration des professionnels. Plus de 100.000 Sinclair sont entrés dans les foyers français, 1.000.000 ont conquis l'Europe et l'Amérique. Chaque mois, 60.000 nouveaux venus, aussi novices et passionnés que vous, décident de s'initier à l'informatique avec un Sinclair ZX 81.

Comme à eux, il vous suffira de quelques heures pour apprendre à utiliser votre ordinateur.

Pourquoi quelques heures d'apprentissage seulement ?

L'immense succès mondial du Sinclair ZX 81 tient au fait qu'il est à la fois ultra-simple (c'est-à-dire très facile d'emploi, au départ) et ultra-sophistiqué (c'est-à-dire transformable ultérieurement lorsque vous deviendrez un expert exigeant).

GRATUIT

ZX81 BASIC COURS DE PROGRAMMATION

Vous apprendrez vite, avec le manuel gratuit d'utilisation, un langage informatique le BASIC, (langage le plus largement utilisé en micro-informatique). Ce manuel sera joint à l'envoi de votre ordinateur, sans aucun supplément.

Renvoyez le coupon ci-dessous pour recevoir votre ZX 81 sous 4 semaines environ. Vous serez libre, si vous n'êtes pas entièrement satisfait, de renvoyer votre ZX81 dans les 15 jours et nous vous rembourserons alors intégralement.

Magasin d'exposition-vente : 7 rue de Courcelles 75008 Paris - Métro : St-Philippe-du-Roule

● **Points de vente pilotes : nous consulter au 359.72.50 +**

Bon de commande

A retourner à Direco International
30, avenue de Messine - 75008 PARIS.

Oui, je désire recevoir, sous 4 semaines, avec le manuel gratuit de programmation, par paquet poste recommandé, le Sinclair ZX 81 monté pour le prix de 790 F TTC seulement.

Je choisis de payer :

☐ par CCP ou chèque bancaire établi à l'ordre de Direco International, joint au présent bon de commande.

☐ directement au facteur, moyennant une taxe de contre-remboursement de 14 F.

Nom ____________________

Prénom ____________________

Rue ____________________ N° ________

Commune ____________________

Code postal |_|_|_|_|_| Signature

(pour les moins de 18 ans, signature de l'un des parents)

Au cas où je ne serais pas entièrement satisfait, je suis libre de vous retourner mon ZX 81 dans les 15 jours. Vous me rembourserez alors entièrement.

sinclair ZX 81

JS 10 07

les 10 petits nègres

(Très librement inspiré de l'œuvre d'Agatha Christie.)

Le mystérieux U.N. Owen est propriétaire de l'Ile du Nègre dont voici le plan.
Ses dix invités sont installés pour le dîner ; lorsqu'une voix accuse chacun d'eux d'avoir commis, plus ou moins consciemment, un meurtre dans le passé...

PREMIER ASSASSINAT



Le docteur Armstrong, l'un des dix convives, propose pour détendre l'atmosphère de faire à pied le tour de l'île : mais chacun avait son rythme...
Le docteur aime les marches qui font entre 4 et 10 km.
Miss Brent marche un kilomètre au grand maximum.
Bloore préfère marcher entre 4 et 5 km.
Vera Claythorne, le professeur de gymnastique, aime marcher au moins 5 km.
Lombard, de 4 à 6 km.
Le général Macarthur qui se fait vieux, entre 1 et 2 km, comme M. et Mme Rogers qui ne sont pas sportifs.
Anthony Martson, entre 2 et 6 km.
Enfin, le juge Wargrave, qui ne peut dépasser 1,5 km.
La marche eut lieu pour ceux à qui elle convenait. Un verre de whisky « parfumé » au cyanure attendait le premier arrivé.
Qui fut alors assassiné ?

SECOND ASSASSINAT

Le couple Rogers s'occupait de la cuisine et du ménage. Ils logeaient au second étage. Un petit escalier roulant se mettait automatiquement en marche quand quelqu'un se présentait devant ; et reliait directement la cuisine au rez-de-chaussée à la chambre des Rogers. Quand monsieur l'empruntait, il montait vingt marches de son propre pas et mettait en tout soixante secondes. Quand c'était madame, elle ne montait que seize marches, et mettait soixante-douze secondes.
Mme Rogers mourut une nuit d'un excès de somnifères. L'escalier roulant étant en panne, les huit personnes restantes, qui voulaient la voir, durent monter toutes les marches.
Combien de marches y avait-il à monter ?

TROISIEME ASSASSINAT



Le général Macarthur fut la troisième victime : un coup mortel à la nuque. Son âme quitta son corps et s'envola vers les cieux, lorsqu'il découvrit derrière un nuage trois chemins : un conduisait vers le paradis, un vers l'enfer et un vers le purgatoire.

A ce carrefour se tenaient cinq personnages (anges ou démons ?) qui lui dirent tour à tour :

- le chemin de droite mène au paradis ;
- le chemin du milieu mène au paradis ;
- les deux premiers personnages à vous parler ne sont pas tous les deux des démons ;
- il est faux de dire « le premier est un ange et le deuxième un démon » ;
- de deux choses l'une, ou bien je suis un démon, ou bien les troisième et quatrième personnages sont des êtres de même « type »

Un démon ment toujours, mais un ange jamais.
Quel chemin doit prendre l'âme du général pour aller directement au paradis ?

QUATRIEME ASSASSINAT

Rogers fut la quatrième victime. Comme tout bon cuisinier, il avait mis en conserve des tomates. On remarqua que les bocaux étaient rangés dans un ordre décroissant, comme s'il prévoyait les meurtres de chaque convive ; il y en avait sept qui contenaient respectivement 15, 13, 11, 9, 7, 5 et 3 tomates. Et on découvrit une seule dans un grand cageot carré. Manifestement, toutes les tomates provenaient de ce cageot qu'elles remplissaient initialement.

Sans faire de calcul, savez-vous combien il y avait de tomates dans une rangée du cageot ? Sauriez-vous déduire de la propriété arithmétique sous-jacente, l'année où fut écrit ce roman* ; sachant que la somme de tous les nombres impairs de 1 à ce millésime est 940 900 ?

* qui est aussi celle où se déroula cette histoire vraie !

CINQUIEME ASSASSINAT



Miss Emily Brent se sentait de plus en plus nerveuse. Pour tromper son angoisse, elle répartit les chocolats d'une boîte, d'une manière curieuse ; elle se garda cinq chocolats plus le cinquième de ceux qui restaient, à son voisin de gauche, elle en remit 10 et le cinquième du reste ; à celui de droite 15 et le cinquième du reste, etc. Elle distribua ainsi en une fois la boîte à ses compagnons, qui eurent tous la même part...
Combien y avait-il de chocolats dans la boîte ? Y avait-il anomalie ?

SIXIEME ASSASSINAT

Le juge Wargrave et le docteur Armstrong bavardaient dans le salon. Wargrave donna son âge sous forme d'énigme :
Prenez le millésime de ma naissance. Associez les quatre chiffres différents 3 par 3, de toutes les façons possibles. Additionnez tous les nombres ainsi formés. Diviser ce résultat par 9, puis par 10. Vous obtiendrez ainsi le double de mon âge !
Le docteur sortit du salon pour résoudre ce problème, quand il revint, le juge était mort !
Quel âge avait le juge Wargrave ?

SEPTIEME ASSASSINAT

Ils n'étaient plus que quatre « survivants » : Lombard, Véra Claythorne, Bloore et le docteur Armstrong. La panique régnait dans la demeure. Le docteur prit le pouls de chacun d'eux, et marqua comme indice de peur les augmentations de rythme cardiaque par rapport à la normale que chacun connaissait.
Ainsi, Véra avait plus peur que Lombard ; à eux deux, ils avaient aussi peur que les deux autres ; Véra et lui-même avait moins peur que les deux autres réunis ; Lombard avait moins peur qu'Armstrong.
Celui qui avait à peine moins peur que Bloore fut la prochaine victime.
Qui fut la septième victime ?

HUITIEME ASSASSINAT



Bloore possédait une montre automatique entraînée par les mouvements de son propre poignet. Il s'aperçut que depuis son arrivée sur l'île, elle avançait. La pendule à coucou qui se trouvait dans l'entrée retardait, on le savait, de onze minutes toutes les cinq heures. Mais Bloore l'avait remise à l'heure à son arrivée.
Lorsque Bloore mourut quatre-vingt-quinze heures et trente minutes plus tard, les heures indiquées sur la pendule et sur sa montre étaient les mêmes à nouveau.

De combien de minutes avançait la montre de Bloore par période de trois heures depuis son arrivée sur l'île ?

NEUVIEME ASSASSINAT



Ils ne sont plus que deux, Lombard et Véra Claythorne. Il est midi, ils se promènent tous les deux sur la falaise en plein soleil. Véra sent comme un vertige la prendre ; les huit lettres du mot REVOLVER tournent devant ses yeux : REVELVOR, VROVRELE,... Toutes ces combinaisons défilent devant elle à raison de vingt par minute. Elle saisit le révolver brillant et chaud et le dirige vers Lombard...
Au fait, quelle heure était-il ?

L'ASSASSIN

Scotland Yard découvrit Véra Claythorne pendue dans sa chambre. Mais alors, qui était l'assassin ? S'était-elle suicidée ? Au détour d'un buisson dans le jardin, un bobby trouva une bouteille qui contenait le message suivant :
« L'assassin de l'île du Nègre c'est moi ! Pour découvrir mon nom, complétez les deux carrés magiques suivants. Leurs décodages vous donneront mon identité. »

	24		6	12
10	11	17		4
22	3	9	15	16
14	20		2	8
		13	19	25

15		21	4	
24	2		13	16
8	11	19		
17	25	3	6	14
	9	12	20	23

Solutions pages 103 et 104

* voir page 106



jeux & casse-tête

COMPLÉTEZ...

Voici neuf phrases. Il s'agit de compléter chacune d'elles avec deux mots de huit lettres, dont l'un est l'anagramme de l'autre. Exemple : « tu ÉLUCIDAS remarquablement cette énigme : il avait été empoisonné avec des bonbons ACIDULÉS ».

- Dans ce cimetière de ferraille, tu ... d'un seul coup d'œil toutes les ...
- L'entraîneur a beau ..., son équipe ne ... qu'en pratiquant un jeu collectif.
- Devant l'annexe des PTT, les gangsters sortirent leurs ... et braquèrent la ...
- Nous ne pouvons pas continuer seuls, nous voulons quelqu'un pour nous ... ; nous ne ... pas.
- Pour la visite de la capitale tchécoslovaque, je ... habituellement les touristes devant l'Hôtel-de-Ville ...
- Roger Couderc s'... littéralement devant les exploits de la mêlée ...
- La nouvelle comique était véritablement ... ; il était fatal qu'elle ... un jour les vedettes en place.
- Plus que drôle, elle était ... et les critiques la voyaient déjà ... l'oscar du meilleur rôle.
- Il se rendait à une soirée ..., et avait mis sa chemise à col ...

MOTS CROISÉS

Horizontalement :
1. Est devenu un art en perdant ses trois dernières syllabes. — **2.** A angle droit. — **3.** Consonne doublée. Contraint. Gros échantillon de soie indienne. — **4.** Son demi-tour est très douloureux. Petite baie très goûtée des architectes. Pas prou. — **5.** Article pour licenciés. Souvent sous la grève. En portefeuille, c'est une blague. Fume comme un fou. — **6.** Abréviation. Celui de Dagobert ne devait pas être élevé ! Massif marocain. — **7.** Elle a eu le Nobel de la paix en 79. Ouvre la gueule. On y tombe souvent sur des os. — **8.** Inversé : fut ici. Souvent associé au vu. Domine une gorge, ou bien alors l'étrangle ! Pierre qui nous a fait rouler de rire. — **9.** Enleva. Un Boulba meurtrier d'un Boulba. Frère d'Abel et de Caïn. — **10.** Commence la nutrition. Moitié de cheval pour Dagobert. Article. Précède ceux de la haute en Angleterre. — **11.** Autre nom du roi des rois. C'est dans les buissons qu'elle est le plus agréable. Deux sur cinq. — **12.** Ont trouvé un emploi parce qu'ils n'en avaient pas. Tiens dans le midi. Préfixe. — **13.** Phonét : elle abandonne. Au-dessus du roi, ou très au-dessous. On y travaille à la chaîne. — **14.** Le boudin a fait sa gloire en France (deux mots). — **15.** Dagobert est passé dans ce bourg des Ardennes (trois mots).

Verticalement :
1. C'est souvent ceux qui ne travaillent pas qui y prennent de la peine. — **2.** Ne pourraient qualifier la putain de Sartre. — **3.** Le bout du pont. En tête du train. Phonét. : mécréant ? enfer ! Commence la guerre. — **4.** Pourraient en somme qualifier toutes les maladies non vénériennes. Celle du sansonnet est très dépréciée. — **5.** Pour rouler, pas pour frimer. De bas en haut : une décharge libératrice. Sigle à l'honneur chez les sportifs de la Canebière. — **6.** Papillon appelé aussi Teigne de la graisse. Connu. De bas en haut et phonét. : est souveraine. — **7.** De bas en haut : dans la Ciotat. Beau parleur d'Amérique du Sud. Australien incapable de voler. — **8.** Espèces d'ongulés... Sigle utilisé dans l'automobile. — **9.** Parlers Celtes. Messager en cellule. — **10.** Phonét. : myrtille. Note. Poète chinois qu'on trouve non loin de la Truyère. — **11.** C'est presqu'un steak de bas en haut. Trois sur cinq. De haut en bas : appelé. Conjonction. — **12.** Siège de paris à Paris. Un rapide. — **13.** Hercule aimait bien ses pommiers. Souvent arraché par la torture. — **14.** Guère réjouissante quand elle est artificielle. Grecque. — **15.** Marque l'intolérance religieuse ou provoque l'intolérance alimentaire (deux mots).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1															
2															
3			■							■					
4					■							■			
5			■				■				■				
6					■		■			■		■			
7							■			■					
8			■			■						■			
9				■							■				
10						■			■			■			
11							■						■		
12									■			■			
13			■		■	■		■			■			■	
14															
15															

solutions page 104 et 105

notre jeu en encart

galapagos

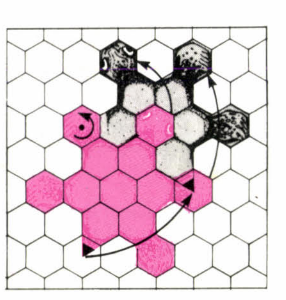


Figure 1 : *exemple de mouvement d'une tortue géante. La position de départ de la tortue est coloriée en rouge. Le corps tout entier pivote autour de la patte, marquée d'un point. Après ce premier pas, la tortue est en position grise.*

nombre de joueurs : 2 à 4 ;
matériel :
La surface du plateau de jeu représente une plage, avec quatre types des terrains : les cases de sable (en jaune) ; de rochers (marron) ; de mer (bleu) avec les quatre emplacements de départ des tortues géantes ; et à l'opposé, quatre aires de ponte (ocre).
Les pions se répartissent en :
• 8 tortues géantes (2 fois 4 couleurs) ;
• 56 pions « bébés-tortues » (14 par couleur) ;
• 36 pions « oiseaux prédateurs » noirs.
but du jeu : le vainqueur est celui des joueurs qui réussit à conduire à la mer le plus grand nombre de bébés-tortues.
début de la partie :
1. le point de départ de chaque tortue géante (T.G.) est situé au bord de la plage. Il existe quatre emplacements portant chacun des signes d'orientation des T.G. et deux chiffres (1.4 ; 3.2 ; 4.1 et 2.3).
2. le premier chiffre situé avant le point désigne l'ordre de départ de la première vague de T.G. Le joueur qui déplace celle qui est placée sur le chiffre 1 joue le premier ; sur le chiffre 2, le deuxième, et ainsi de suite.
3. les joueurs respecteront jusqu'au terme de la partie l'ordre dans lequel ils ont joué lors du premier tour. Il est conseillé de se disposer autour du plateau de jeu de manière à jouer l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. tirage au sort des emplacements de départ : quatre pions bébés-tortues de couleurs différentes sont retournés, faces cachées, et mélangés. Les joueurs en prennent chacun un. Celui qui tire le rouge à l'emplacement 1.4 ; le bleu, 2.3 ; le vert, 3.2 et le jaune, 4.1.
5. à quatre joueurs, chacun défend une couleur. A deux, chaque joueur défend, soit les rouges et les jaunes, soit les verts et les bleus. A trois, chaque joueur prend une couleur et un emplacement (le 4.1 reste vacant) et défend sa couleur comme dans le jeu à 4.
6. le second chiffre situé sur les emplacements de départ indique le lieu d'où partira la T.G. appartenant à la seconde vague. Exemple : une T.G. rouge quitte son point de départ en 1.4. la T.G. jaune située en 4.1 fait de même. Immédiatement, le joueur qui défend les tortues rouges, place sa seconde tortue géante sur l'emplacement 4.1. C'est le chiffre 1, placé après le point qui lui a indiqué où placer la seconde de ses T.G.
7. déplacement de T.G. : elle change de position en pivotant sur l'une de ses pattes, comme le montre la figure 1. Cette patte, qui sert d'axe de rotation, est la seule partie de son corps qui ne change pas de case. Il existe une limitation concernant l'orientation de la T.G. : l'axe longitudinal queue-tête de la T.G. doit être dirigé vers la terre (les deux positions successives de la figure 1, par exemple) ou être parallèle à la côte. En revanche, jamais elles ne doivent se diriger vers la mer. Il existe donc deux positions interdites (la figure 1 vue à l'envers).
8. vitesse de déplacement : au premier tour, chaque T.G. a le droit de franchir quatre « pas ». La figure 1 en montre un.
9. dès que la première vague de T.G. a quitté les emplacements de départ, la seconde vague est mise en place, en respectant le point 6. Au cours de tours suivants, chaque joueur répartira comme bon lui semble les quatre pas autorisés par tour entre ses deux T.G. ; par exemple, l'une peut faire un pas et l'autre 3 ; toutes les combinaisons sont envisageables.
10. une T.G. peut faire marche arrière et même reprendre une position antérieurement adoptée.
11. les interdictions de déplacement : aucune partie du corps d'une T.G. ne doit se trouver sur une case « rocher » au terme de l'un de ses pas. En revanche, il lui est possible de passer au-dessus d'une case « rocher » au cours de sa « marche ». Les figures 2a, et 2 b rendent compte de ce point de la règle.

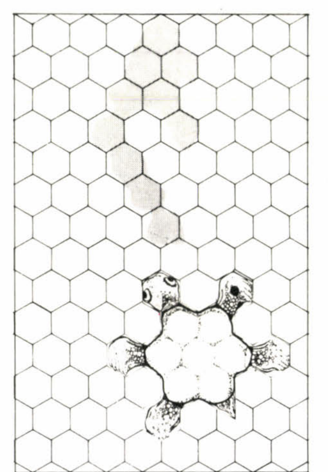


Figure 2-a : *le joueur décide (à tort) d'utiliser la patte avant droit (marquée d'un point) pour son déplacement. Au cours du mouvement, certaines parties du corps de la T.G. passent au-dessus des rochers, ce qui est autorisé.*

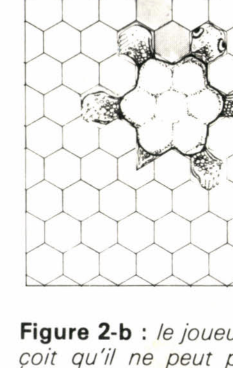


Figure 2-b : *le joueur s'aperçoit qu'il ne peut plus progresser. La seule solution, hormis celle de revenir à la position précédente, est de se servir de la patte arrière-droite comme axe du mouvement suivant. Mais sera-t-elle alors en bonne position ?*

12. de manière identique, il est possible de passer au-dessus d'une partie du corps d'une T.G. adverse, mais il est également interdit de la recouvrir même partiellement au terme du déplacement, sauf en cas de morsure !
13. morsures : si la tête de la T.G. qui vient d'être déplacée finit sa course sur l'une des pattes ou la queue d'une T.G. adverse, celle-ci, mordue, devra passer son tour quand viendra son moment de jouer. Aucune T.G. ne peut être mordue

Pages 65-72 manquantes
(encart "Galapagos")

consécutivement deux tours de suite, par la même T.G., dans la même position.
14. la ponte : dès que l'une des parties du corps d'une T.G. recouvre l'une des cases d'une quelconque aire de ponte, on place la T.G. conformément aux marques (traits épais) ; attention à l'orientation de la T.G. sur l'aire de ponte.
15. règle optionnelle pour les joueurs « confirmés » : les T.G. doivent prendre place sur les aires de ponte en position exacte sans l'aide de la règle 14. Dès qu'elles touchent l'aire de ponte, elles sont délivrées des interdictions limitant l'orientation (règle point 7).
16. au tour suivant la mise en place sur l'aire de ponte, la T.G. est retirée du jeu (il s'est passé trois semaines de temps réel) et les pions carrés représentant des bébés-tortues prennent sa place, comme le montre la figure 3 : sept pions bébés-tortues de couleur identique à la T.G. viennent de naître.

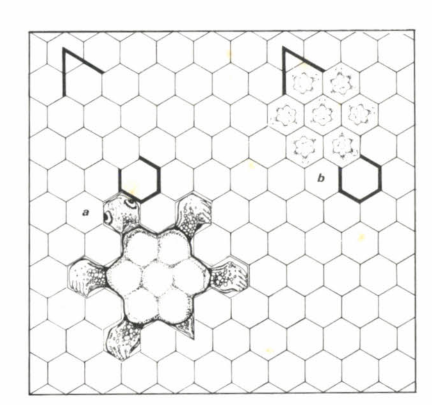


Figure 3 : *a. une T.G. vient de prendre contact avec l'aire de ponte. Le joueur qui la dirige la place immédiatement au milieu de la zone.*
b. au tour suivant, la T.G. est remplacée par sa progéniture : sept pions bébés-tortues. Au tour suivant, chaque bébé-tortue pourra se déplacer vers la mer de sept cases.

17. si deux T.G. atteignent la même aire de ponte au cours du même tour de jeu, la première qui l'atteint est mise en place (règle 14) et l'autre attend, sans changer de position. Dès que la première T.G. est retirée, la seconde prend sa place. Attention, les premiers-nés à sortir sont ceux de la seconde T.G. et non de la première : au tour suivant, en effet, les bébés-tortues de la T.G. à être passée la dernière sur l'aire de ponte naissent. Au tour suivant, ils quittent l'aire de ponte (voir règle 18). C'est seulement à partir de cet instant que les naissances consécutives au passage de la première T.G. sur l'aire de ponte peuvent avoir lieu.
18. au tour suivant leur mise en place, les sept bébés-tortues peuvent commencer à faire mouvement vers la mer. A partir de là, au cours de chaque tour, chaque joueur déplace sa deuxième T.G. puis les sept bébés-tortues.
19. chaque bébé-tortue est obligatoirement déplacé de sept cases en direction de la mer. A chaque case, le bébé-tortue peut changer de direction (voir figure 4).
20. lorsqu'au terme de son déplacement une T.G. prend position sur une ou des cases contenant des bébés-tortues, ceux-ci sont écrasés et immédiatement retirés du jeu (vos adversaires, les sans-cœurs, ne s'en priveront pas !).
21. heureusement, les bébés-tortues peuvent se protéger en trouvant refuge en fin de déplacement :
— sur un rocher (comptez 2 des 7 points de mouvement pour la montée sur le rocher et autant pour la descente) ; le fait de changer de terrain d'une case à l'autre (sable-rocher, ou rocher-sable) consomme deux points ;

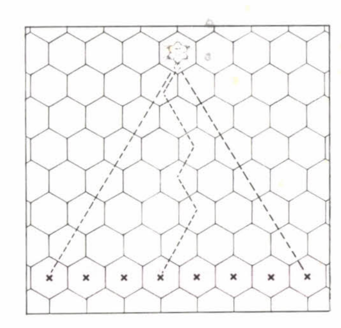


Figure 4 : *le bébé-tortue peut se déplacer de sept cases par tour en direction de la mer. A chaque case, il a le choix entre deux directions. Il ne peut reculer. En rouge, les cases qu'il peut atteindre lors d'un déplacement.*

— sur la carapace d'une T.G. : comptez également 2 des 7 points de mouvement pour monter et pour descendre.
22. au moment de leur déplacement, les T.G. entraînent dans leur mouvement les bébés-tortues qui ont pris place sur leur carapace. Le parcours éventuel sur la carapace de la T.G. ne consomme qu'un point de déplacement par case.
23. les bébés-tortues ne peuvent prendre place ni sur la tête, ni sur les pattes d'une T.G.
24. un bébé-tortue peut prendre place sur un autre bébé-tortue quelle que soit sa couleur : les pions sont empilés. La pile ne peut en aucun cas comporter plus de deux pions.
25. le bébé-tortue supérieur de la pile est transporté « gratuitement » par le bébé-tortue « porteur » sur une distance de trois cases ; le porteur termine son mouvement sans le bébé-tortue porté ; la tortue qui a été déposée par la tortue porteuse peut commencer son mouvement, comprenant 7 cases, en direction de la mer. Elle gagne ainsi trois cases.
26. une pile de deux bébés-tortues ne peut ni monter sur un rocher, ni sur la carapace d'une tortue géante.
27. apparition des oiseaux prédateurs : dès que trois portées ont quitté les aires de ponte, les joueurs préparent les pions oiseaux prédateurs. Ils n'interviendront qu'au tour suivant.
28. chaque joueur place un pion oiseau sur une case de sable vacante (uniquement) de son choix. Ces pions sont bien sûr placés sur les cases suceptibles d'avoisiner les bébés-tortues adverses au terme de leur déplacement.
29. les joueurs effectuent les déplacements des T.G., puis ceux des bébés-tortues. Si des bébés-tortues se retrouvent sur la case oiseau, ou sur l'une de ses six cases adjacentes, ils sont happés et mangés, et immédiatement retirés du jeu. Les joueurs retirent également tous les pions oiseaux.
30. les oiseaux ne mangent que les bébés-tortues.
31. lors des tours suivants, chaque joueur placera un pion oiseau de plus qu'au tour précédent. Les trois premiers tours marqués par l'intervention des oiseaux prédateurs connaissent les étapes suivantes :
— déplacement des T.G. et des bébés-tortues ;
— pose d'un pion oiseau par joueur ;
— déplacement des T.G. et des bébés-tortues ;
— enlèvement des bébés-tortues mangés et des pions oiseaux ;
— pose de deux oiseaux par joueur ;
— déplacement des T.G. et des bébés-tortues ;
— enlèvement des bébés-tortues mangés et des pions oiseaux ;
— pose de 3 pions oiseaux par joueur... et ainsi de suite.
32. quand un joueur n'a plus ni T.G., ni bébé-tortue à déplacer, il ne pose plus de pion oiseau : la partie prend fin pour lui. Le vainqueur est celui des joueurs qui compte le plus de bébés-tortues rescapés, c'est-à-dire ayant atteint la mer, quand la plage est vide.

Jean-Charles Rodriguez. ●

par J.-C. B.

jass : d'autres variantes

Poursuivons l'exploration, commencée dans le numéro précédent, du jass, jeu national suisse, apparenté à notre belote, et de ses nombreuses variantes.

LA BELOTE CROISÉE

Les joueurs de belote trouveront certainement plaisir à expérimenter le *kreuzjass,* non pas sous sa forme donnée dans le n° 21, mais sous forme d'un jeu baptisé pour la circonstance « belote croisée ». Nous l'avons établi à partir des règles de la belote ordinaire à quatre joueurs, en apportant quelques modifications :

- on joue avec 36 cartes (de l'as au 6 dans chaque couleur) ;
- on distribue toutes les cartes, trois par trois, la dernière carte distribuée désignant l'atout ;
- si l'on a de la couleur demandée, ou bien l'on fournit de cette couleur, ou bien l'on coupe si on le désire, ou bien l'on surcoupe si un joueur précédent a coupé ;
- si l'on n'a pas de la couleur demandée, ou bien on coupe, ou bien on se défausse ;
- on joue le valet d'atout quand on veut ;
- on n'est pas obligé de monter à l'atout ;
- en fin de coup, chaque camp marque les points des cartes qu'il a ramassées, plus les annonces ;
- lorsqu'un camp est capot, l'autre camp marque 262 points, l'un ou l'autre camp marquant les annonces effectuées en début de coup ;
- la partie se joue en mille points.

A l'usage, ce jeu s'avère très différent de la belote et très intéressant. Les trois jeux qui suivent sont des jeux d'argent... mais des jetons feront l'affaire...

SCHAFFHAUSER JASS
ou Roi misé

Cette version peut être jouée à quatre joueurs, mais souvent elle est pratiquée par trois ou cinq joueurs. Les règles générales du *kreuzjass* s'appliquent à cette variante. On peut jouer en distribuant toutes les cartes ou en laissant un talon de six cartes. On donne les cartes en général par trois et quatre cartes. A cinq joueurs, sans talon, par convention, on retire le 6 de ♠ du jeu.

Une fois les cartes distribuées, en commençant par le joueur situé à droite du donneur, chaque joueur va alors, soit passer, soit enchérir (on dit « miser ») en indiquant le nombre de points (400 par exemple) qu'il se propose d'atteindre à la marque avant que ses adversaires aient atteint 1 000 points. Les autres joueurs peuvent alors surenchérir, en proposant un chiffre plus élevé de cinq points (405 dans l'exemple cité), à moins que les joueurs n'aient décidé en début de partie de surenchérir de 10 points en 10 points.

Le joueur qui propose le total le plus élevé devient le Roi. Il va jouer alors la première carte du premier coup. Il donnera au second coup, le joueur situé à sa droite ayant l'entame. Les autres coups se poursuivront normalement pour la donne, comme dans les autres types de jass.

Dans le deuxième coup et les suivants, si le Roi s'aperçoit qu'il va être « match » (capot), il peut refuser de jouer. Dans ce cas, ses adversaires marquent 257 points, le stöck s'il y en a un, mais pas les autres annonces.

A cinq joueurs, une fois les enchères terminées, le Roi désigne une carte qui l'intéresse pour compléter son jeu. Celui des quatre autres joueurs qui possède cette carte devient son partenaire. Celui-ci l'aidera à atteindre son objectif pour le reste de la partie en jouant contre les trois autres. En fin de partie, les gains et les pertes seront partagés par le Roi et son partenaire dans la proportion deux tiers/un tiers. Si le partenaire du Roi est l'un des deux joueurs assis à côté de lui, il change de place pour ne plus être dans cette position.

Dans le cas où tous les joueurs passent à la première distribution des cartes, on redonne, et cela, jusqu'à ce qu'un joueur devienne le Roi.

La version avec talon est plus intéressante car on ne redonne que rarement. A la première distribution, les trois premières cartes du talon sont posées sur la table, faces cachées, et les trois autres, faces visibles, avant les enchères ; une fois le Roi déterminé, celui-ci montre aux autres joueurs les trois cartes cachées, met les six cartes du talon dans son jeu, et écarte de son jeu six cartes, qu'il pose faces cachées sur la table. A la fin du premier coup, les valeurs de ces six cartes sont attribuées au Roi. Dans les coups suivants, il n'y a plus de talon, toutes les cartes étant distribuées.

En début de partie, on fixe l'enjeu. En outre, les joueurs peuvent décider d'appliquer une règle facultative, dite du Rubicon. Dans ce cas, tout camp (le Roi seul, ou le Roi et son partenaire, ou les adversaires du Roi) qui n'atteint pas la moitié de l'objectif fixé au départ (soit la moitié de la « mise » pour le Roi et 500 points pour ses adversaires) paiera en fin de partie le double de l'enjeu.

ZUGER
ou Tsougre

Le *Tsougre* se pratique en principe à trois joueurs. On peut jouer à quatre, chaque joueur à tour de rôle ne participant pas au coup considéré.

Les différences par rapport au *Kreuzjass* (ou par rapport à la *belote croisée*) sont les suivantes :

- les cartes sont distribuées quatre par quatre ;
- les séquences de 6, 7, 8 ou 9 cartes valent respectivement 150, 200, 250 et 300 points d'annonce ;
- au gré des joueurs, le carré de 6 peut être compté pour 300 ;
- contrairement au *kreuzjass,* une

même carte peut être utilisée pour deux annonces. Exemple : un joueur possède les quatre dames, R de ♥ et A de ♥, il annonce « 100 de dames » et « trois cartes à l'as » ;

• une fois les cartes distribuées, chaque joueur, à tour de rôle, dit « je joue », « je ne joue pas » ou « éventuel ». Le joueur qui a dit « éventuel » est dans l'obligation de jouer si l'un au moins des deux autres joueurs joue. Lorsque deux joueurs ne jouent pas, le troisième compte les points de son jeu, ses annonces, marque comme indiqué ci-après et ajoute 10 points de bonus. Lorsqu'un joueur ne joue pas, l'un des joueurs restant peut « chercher » l'autre joueur.

Par exemple, le premier joueur ne joue pas. Le deuxième dit « éventuel ». Le troisième peut alors dire « je te cherche ». Si le deuxième est « pomme » (voir ci-après), seul le troisième marquera les points des plis qu'il aura ramassés et ses annonces. Le joueur qui est « pomme » marquera 10 points négatifs. Si le deuxième joueur n'est pas « pomme », chacun marque ses points ;

• en fin de coup, celui qui a ramassé moins de 21 points dans ses plis, est déclaré « pomme », et marque 10 points négatifs ;

• à quatre joueurs, le joueur qui ne joue pas marque 7 points en fin de coup ;

• la partie se joue en 300 points à trois joueurs et 400 points à quatre.

La marque est particulière. En fin de coup, chaque joueur compte ses points mais ne marque dans sa colonne que le chiffre des dizaines. Par exemple, un joueur a 79 points , il marque 7 points. En fin de coup, les points marqués par les joueurs sont ajoutés au total des coups précédents. Lorsqu'on arrive en fin de partie, les joueurs ayant dépassé 100 points se voient gratifiés des points dépassant 100, précédés du signe +. Par exemple, un joueur atteint 106 ; sa marque se réduit à « + 6 ». L'objectif est d'arriver à ce que le total des marques des joueurs soit exactement de 300 à trois joueurs et exactement de 400 à quatre joueurs. Pour cela, au dernier coup, s'il reste moins de 10 points pour atteindre 300 ou 400, tous les joueurs sont obligés de jouer, et l'on attribue les points restant au joueur qui a marqué le plus de points au cours de ce dernier coup, sans compter les annonces, et les points restant éventuellement au joueur ayant teminé second au cours de ce dernier coup. En outre, à quatre, le joueur, qui n'a pas participé au coup, inscrit en priorité ses 7 points si l'un des joueurs a été « pomme ».

Au dernier coup, s'il reste 10 points ou plus à inscrire, le joueur qui n'a pas participé au coup marque ses 7 points, puis on inscrit les points du joueur qui a marqué le plus sans les annonces, puis les points du second joueur, puis s'il en reste, les points du troisième joueur, puis s'il en reste encore, les points des annonces. On arrive ainsi par exemple au résultat suivant :

Joueurs :

A	B	C	D
92	+ 5	+ 18	85

qu'on note ainsi :

A	B	C	D
— 8	+ 5	+ 18	— 15

L'avantage de cette marque, en apparence compliquée, est en fait de simplifier la tâche du marqueur (on ne compte pas les unités au cours d'un coup) et de pouvoir contrôler les totaux lorsque l'on joue plusieurs parties, le total des points des joueurs étant toujours égal à zéro.

Le *Tsougre,* jeu très riche, comporte de nombreuses règles facultatives additionnelles ; peut-être, aurons-nous l'occasion d'y revenir ultérieurement...

LA POUTZE

La marque s'effectue sur une ardoise. La poutze désigne un trait. L'objectif de chaque joueur est de marquer 5 ou 7 poutzes sur l'ardoise. De deux à cinq joueurs s'opposent, chacun jouant pour lui-même, selon les règles générales du *kreuzjass* (ou de la belote croisée). On donne trois fois trois cartes, étant entendu qu'à cinq joueurs chacun à tour de rôle ne participe pas au coup.

A deux joueurs, on retourne la première carte du talon, qui désigne l'atout. Si l'un des deux joueurs possède le 6 d'atout, il peut l'échanger contre cette carte. Chaque joueur reçoit ensuite trois cartes, faces cachées ; il écarte trois cartes de son jeu et prend ces trois nouvelles cartes sans les avoir regardées. Un joueur peut refuser de prendre ces trois cartes. Dans ce cas, le joueur regarde ces trois cartes, les repose sur la table, faces cachées, et les compte en fin de coup avec les plis qu'il a ramassées, sauf dans le cas où le joueur est « pomme ».

A deux joueurs, on peut également jouer avec un « blind », le donneur ayant distribué trois fois trois cartes en un troisième paquet disposé faces cachées sur la table. Chacun des deux joueurs, en commençant par l'adversaire du donneur, peut prendre le blind. Dans ce cas, il est obligé de jouer.

En fin de coup, le joueur qui a le plus de points marque une poutze. Quand un joueur ne joue pas, l'autre marque une poutze. Quand un joueur est « pomme », il marque un petit rond, qui équivaut à la suppression d'une poutze, et l'autre marque une poutze.

Lorsqu'un joueur a marqué 5 ou 7 poutzes, selon la convention de départ, l'autre joueur se voit gratifié d'une croix indiquant qu'il a perdu une partie.

A trois joueurs, on distribue de même trois fois trois cartes, les neuf cartes restantes étant soit distribuées trois par trois à chaque joueur pour permettre l'écart, soit pour constituer le blind, ayant la même fonction qu'à deux joueurs. Le joueur qui a le plus de points en fin de coup marque une poutze. Lorsque deux joueurs ne jouent pas, le troisième marque deux poutzes. Lorsqu'un joueur est « pomme », il marque un rond et les deux autres marquent chacun une poutze. Lorsque deux joueurs sont « pommes », chacun marque un rond et le troisième marque une poutze. Lorsqu'un joueur ne joue pas, l'un des deux autres ne marque une poutze que si l'autre est « pomme ».

A quatre joueurs, il n'y a pas de blind ; les deux joueurs ayant le plus de points en fin de coup marquent chacun une poutze ; lorsqu'un joueur est seul à jouer, il marque deux poutzes.

A cinq joueurs, le donneur ne joue pas. Il marque automatiquement une poutze lorsqu'au moins deux joueurs jouent et deux poutzes lorsqu'un des quatre autres joueurs est seul à jouer. •

LE FG: UN NIKON SANS RÉGLAGES, ET LA BONNE SECONDE DURERA TOUJOURS.

Le FG est bien de la famille Nikon. Ses perfectionnements, son caractère, sa physionomie, prouvent son origine. Au sein de la famille Nikon, il possède son trait particulier : il est programmable.

Il est programmable en position P. Dans ce mode d'utilisation, on fait le point et c'est tout. Un microprocesseur intègre toutes les données. Le rapport vitesse/diaphragme s'opère de lui-même. Ce qui économise de précieuses secondes pour se concentrer sur le sujet et saisir la bonne expression et le bon mouvement. En calculant la lumière et la vitesse idéales, le Nikon FG libère le regard de l'opérateur. Il saisit la bonne seconde.

Le Nikon FG autorise aussi le travail en automatique en position A. (Priorité à l'ouverture et vitesse automatique). Quant aux autres positions, ce sont toutes les vitesses, du 1/1000e à la pose B. Dans ce cas, le FG redevient un Nikon classique. Donc un appareil exceptionnel.

Sa haute technologie préserve l'opérateur des erreurs. Un spot lumineux et un signal sonore l'avertissent des vitesses trop lentes et des lumières trop faibles. Une touche de compensation autorise les contre-jours les plus hardis.

Posséder un Nikon FG, c'est aussi accéder aux objectifs Nikon. De l'incroyable 6 mm au géant 2000 mm. Si les professionnels utilisent le système Nikon, c'est que leur métier est de toujours fournir le meilleur.

Nikon

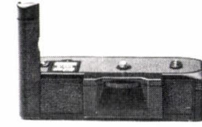
UNE SUGGESTION NIKON :

L'ensemble cohérent FG.

● Un boîtier FG. Programmé, automatique et manuel ● Zoom 36-72 mm. Polyvalent, gros plans, portraits, paysages ● Un moteur Nikon MD-E pour prises de vues à cadence rapide ● Une trousse reportage imperméable et anti-chocs.







Pour obtenir une information complète sur les appareils, les objectifs et l'ensemble des accessoires Nikon, il suffit de vous renseigner auprès des revendeurs Nikon ou d'écrire à Nikon, Maison Brandt Frères, 16 rue de la Cerisaie, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. 375.97.55.



NIKON FG

PROGRAMMÉ POUR LA BONNE SECONDE.



TED BATES

die Geheimschrift der Funker 18

L'écriture secrète des radios allemands de 1918 a été conçue pour être aisément transmise en morse. Mais, avec ses deux clefs, les difficultés commencent quand on veut la décrypter.

Les Allemands ont utilisé, à partir de 1918 et pendant longtemps, un type de chiffre à cases alphabétiques, le GEDEFU 18. L'originalité de ce système venait que le texte obtenu après la première substitution était ensuite soumis à une transposition simple à clef mnémonique. Les composantes extérieures étaient choisies de façon que leurs correspondances en morse soient très différentes les unes des autres, de façon à éviter les erreurs de transmission par radio (en ce temps-là, on disait T.S.F. !). Les lettres A.D.F.G.X. satisfaisaient correctement à cette condition.

Les Allemands utilisèrent deux modèles de carrés : l'un de 25 lettres, l'autre de 36, ce dernier étant obtenu par l'adjonction des 10 chiffres à un alphabet complet.

Le carré de substitution était constitué également grâce à une clef mnémonique qui changeait quotidiennement.

Exemple :
clef de substitution : **MONTECRISTO**
clef de transposition : **GLORIEUX**
texte clair : **commencer tir immédiatement.**
Le tableau se présentait ainsi :

	A	D	F	G	X
A	M	O	N	T	E
D	C	R	I	S	A
F	B	D	F	G	H
G	J	K	L	P	Q
X	U	V	X	Y	Z

Le texte se chiffre en remplaçant C par DA, O par AD, M par AA, etc. Le texte ainsi substitué s'inscrit alors dans un deuxième tableau de huit colonnes dont la clef numérique correspond à GLORIEUX :

G	L	O	R	I	E	U	X
2	4	5	6	3	1	7	8
D	A	A	D	A	A	A	A
A	X	A	F	D	A	A	X
D	D	A	G	D	F	D	D
D	F	A	A	A	A	A	X
F	D	D	F	D	X	A	G
A	X	A	A	A	X	A	F
A	G						

On relève alors le tableau par colonne dans l'ordre de la clef numérique, et l'on transmet par groupe de cinq :

AAFAX XDADD FAAAD DADAA XDFDX
GAAAA DADFG AFAAA DAAAA XDXGF

Pour procéder au déchiffrement, on écrit tout d'abord le texte chiffré par colonnes, dans le tableau de transposition, suivant l'ordre de la clef, après avoir eu soin de limiter le rectangle au nombre de lettres. On traduit ensuite en clair au moyen du damier, les couples successifs de lettres pris horizontalement.

Le service du chiffre allemand avait baptisé son nouveau système : GEDEFU 18 (GEheimschrift DEr FUnker 18 : chiffre des radiotélégraphistes 18).

C'est grâce au génie de Georges-Jean Painvin, ancien major de l'Ecole Polytechnique, entré en tant que réserviste au service du chiffre que les Français vont réussir entre avril et mai 1918 à pénétrer le système de chiffrage allemand mis en service début mars. Mais dès juin, les Allemands ne se contentent plus de leurs lettres A D F G X, voici qu'apparaît en plus la lettre V. Tout est à revoir...

Ce sera la fabuleuse histoire du « Radiogramme de la Victoire » que je n'ai pas la place de vous conter ici, mais qui est parfaitement décrite par Edmond Lerville dans son livre *Les cahiers secrets de la cryptographie*, Editions du Rocher, 1972.

Et maintenant, voulez-vous essayer le chiffre GEDEFU 18 ? Les deux premiers problèmes qui suivent sont de petits exercices pour l'appréhender...

Problème n° 1



AFDFD FADAA FAXAA XXXXX
DADFG DFDXA ADGDG DDGAF
AXDAX DXADG FFDXA XGDFX
DDAGD XGAGX AGDDD FAFDX
FDDXD ADGAX DXFXF GXADX
XXXXA DFGDG

Des renseignements ont permis de savoir que les deux clefs qui ont servi à chiffrer ce message ont été prises parmi les six mots suivants :
JOFFRE, TRICOLORE, CLEMENCEAU, DRAPEAU, POLYCHROME, FOCH.

par Jean-Jacques Bloch

Problème n° 2

Le message codé suivant :

VXAFF FDVFG VFVXX VGGGA VADGX GVDDF VGAAV DGAVD
VVGVX FAAAG ADFFX VGGDG ADAAA ADAAD DAFGA AAAAG
GVFDD FVDAG DGDAX AAAGV AAGXG AAVVD AFFAF GDDAX
AAFDV GDAAA AVGGD DAAFA ADDDG VGXXA VFFGV AAADF

signifie :
« état du matériel disponible : 41 chars, 93 jeeps, 87 chenillettes. Défilé prévu pour 11 heures mardi ».
Que signifie alors le cryptogramme suivant, intercepté le même jour. Pour seule indication, nous vous signalons que la clef de transposition a dix lettres.

GXGAV VXADG AGXFA VFXAV GVAVX GGVFG VGDAF GGAXA
ADGXF VVGFG VVAVG DFGGV VXXDF FVADG AFAAD GDGDG
DADAD GAVAG DVAGA DGAAV AGAAV FAGGA DAAAD AGAAA
VFFXA VDXAV DVFGA VGXDD VXFFD GXAFA AGDAA AXAGV
VAGAA AAXGA DAVVD AAFGA XAADG VGDFG FXDGX FAAGD
AGAAX VAVAA AVFAD XDVVG AADAV DGVVX VDXAG AFXGV

Problème n° 3

Saurez-vous déchiffrer le message suivant, sachant que l'auteur a signé sa phrase ?

H V Z E X W Q Z V D D V F Q Z N V H W Z C O Q V Y V D V Z C
D Y B W Z O V G R I G V H H V V R B H C Q Y V C G Y T X W D
D Q Z V O V Z C D Y O V G R I G V H H V L G F Q H Q V P V X
D W D C Z

Solutions pages 105 et 106

Problème n° 4


L R R P A I A E G M A E A U A E C R O P O
U S A L U A M M E M C C B E T I C A D R I
I E C N I B ! I E U E E N E E N E H A O !
F I N I F M ! S N O M R L Q F D S A C T T

Cette pensée a été chiffrée par transposition à l'aide d'une clef composée du prénom et du nom de son auteur.
Pour que vous parveniez à la rétablir en clair, sachez qu'elle contient les deux mots successifs :
BOMBE ATOMIQUE.
Quand vous l'aurez restituée, vous connaîtrez fatalement la clef numérique... Pourrez-vous en déduire la clef littérale, c'est-à-dire le nom de l'auteur ?
Ce n'est pas très facile. Cherchez bien. Pour que vous ne succombiez pas à la tentation de vous précipiter dans les pages de solutions, nous ne vous donnerons la solution de ce problème que dans le prochain numéro.

testez
votre force
aux échecs
au tarot
au Scrabble
au bridge
aux dames
au
backgammon
au go

échecs

JOUEZ COMME...
KARPOV (deuxième partie)



Anatoly Karpov lors du 50e championnat d'URSS d'échecs en avril dernier, à Moscou. *(photo Imapress).*

La précocité d'Anatoly Karpov, champion du monde à 24 ans, amena un paradoxe de taille : il ne commença vraiment à étoffer son palmarès qu'après avoir conquis la couronne mondiale !
Depuis huit ans il a collectionné les premiers prix dans les tournois auxquels il a participé. Dans ces compétitions de « top niveau » (Karpov ne joue, hormis les « Olympiades », que des tournois richement dotés réunissant les meilleurs joueurs du monde) il est significatif de noter que le pourcentage de ses défaites oscille autour de 3 %.
Il n'a eu pour l'instant qu'un seul challenger en finale du championnat du monde en la personne de Victor Kortchnoy. Si leurs deux confrontations au sommet ont été fort disputées, la dernière en date, en 1981 (lire à ce sujet le compte-rendu dans le n° 13), a vu Karpov se défaire avec une grande aisance du dissident.

Cette aisance est caractéristique de Karpov aussi bien dans son attitude physique devant l'échiquier que dans les coups qu'il joue. Pour lui, le jeu d'échecs semble facile. Il joue très vite des coups naturels et, ce qui me fascine, accroît sa domination sur une position en la simplifiant. Plus le matériel restant sur l'échiquier se restreint et plus Karpov est dangereux. Sa patience est infinie et il fait craquer nombre d'adversaires en « tournant en rond » dans des positions simples.

Anatoly Karpov tâchera une nouvelle fois de nous démontrer qu'il est le plus fort en 1984, quand il devra affronter son challenger en finale du championnat du monde.

Comment conclure l'attaque noire ?

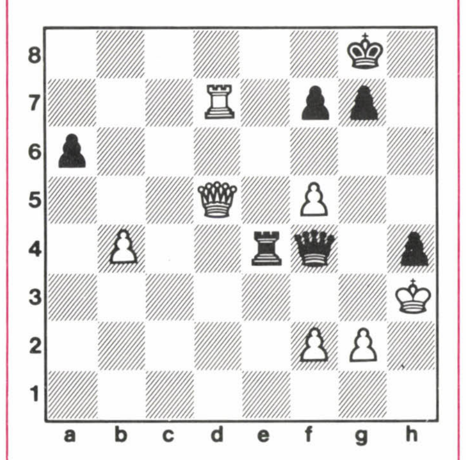


Diagramme 1 : *les noirs jouent et gagnent.*

En évitant le piège tendu, les noirs gagnèrent facilement. Comment ?

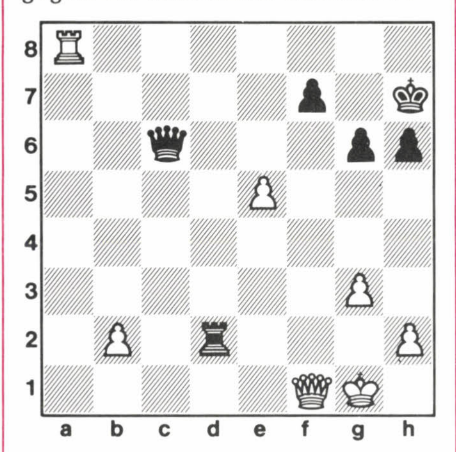


Diagramme 2 : *les noirs jouent et gagnent.*

Quel petit coup sournois et décisif trouva ici Karpov ?

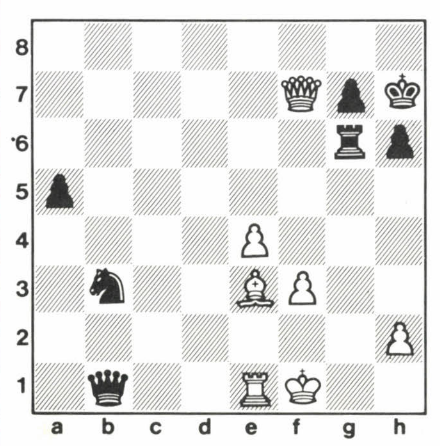


Diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent.*

Pourquoi les supporters de Kortchnoy furent-ils désappointés en voyant celui-ci pousser le pion de f7 à f6 ?

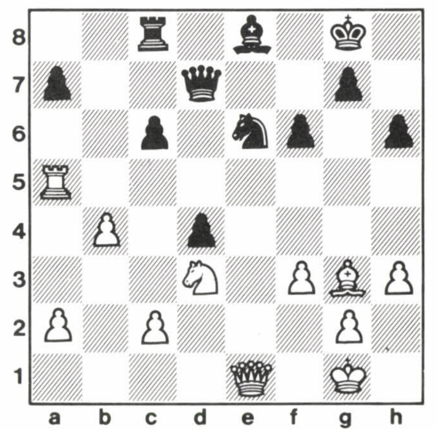


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent (un pion).*

A vos méninges ! Il y a un mat forcé.

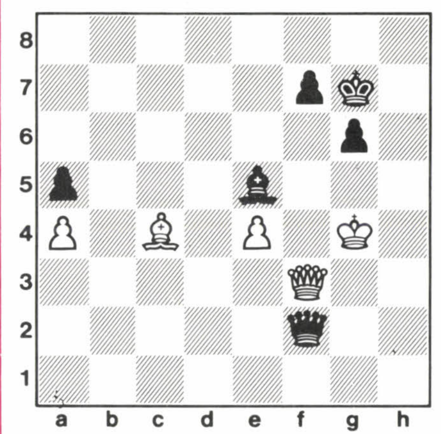


Diagramme 5 : *les noirs jouent et font mat en cinq coups.*

Là aussi, mais changez de camp !

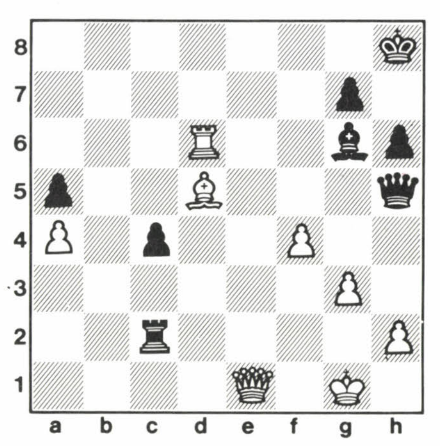


Diagramme 6 : *les blancs jouent et font mat en six coups.*

par Nicolas Giffard

Utilisez au mieux le pion passé !

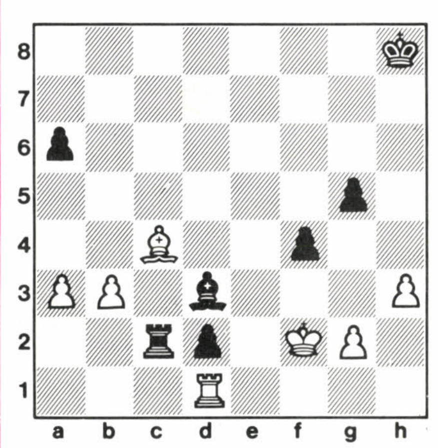


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

Il s'agit ici de faire « mat » à la Dame noire. Comment y parvenir ?

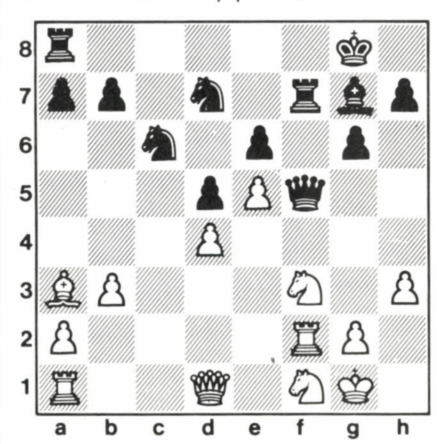


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Solutions page 106

échecs

par Nicolas Giffard

L'attaque double est une arme particulièrement redoutable aux échecs. En voici un nouvel exemple...

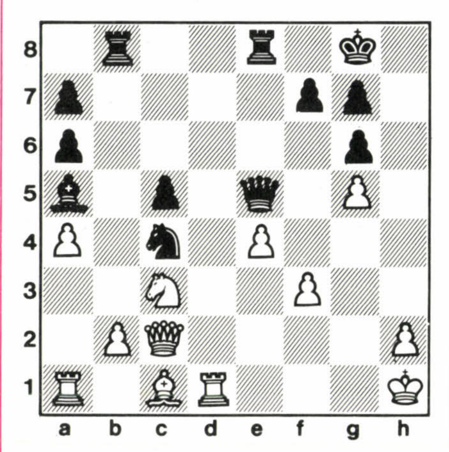


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

L'intrusion de la Dame blanche dans le camp adverse va porter ses fruits. Pourquoi ?

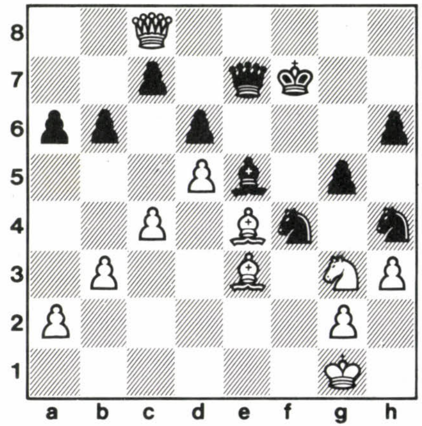


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

Solutions pages 106 et 107

Jeu égal ? Pas pour longtemps !

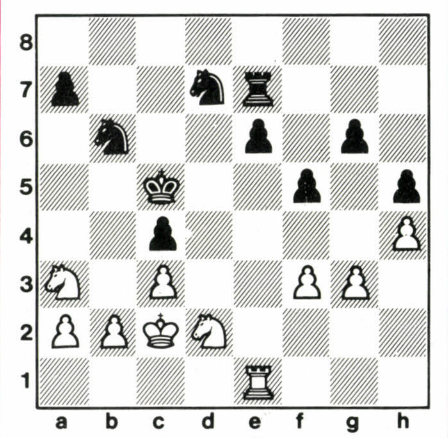


Diagramme 11 : *les blancs jouent et gagnent (un pion).*

Prendre la Tour noire ne serait qu'un échange, car les noirs prendraient, la Tour blanche sur d3. Par contre...

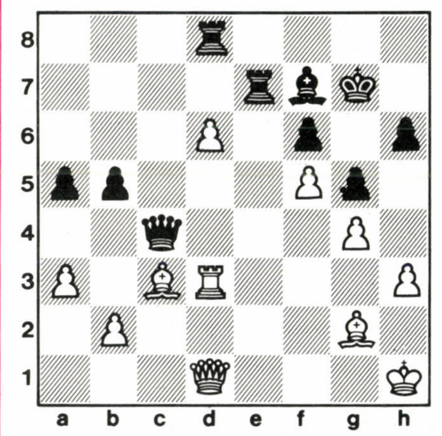


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment gagner une fin de partie quand on n'a plus de pions ? En faisant mat, bien sûr !

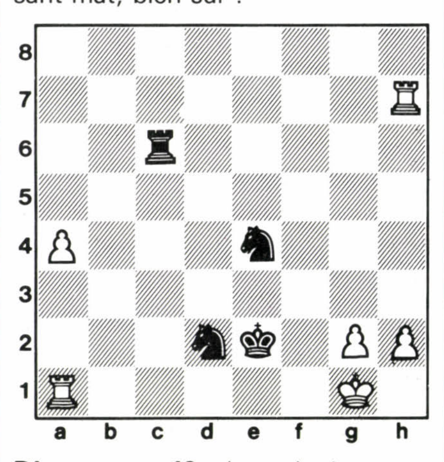


Diagramme 13 : *les noirs jouent et font mat en trois coups.*

f7 n'est pas suffisamment attaqué. Donc...

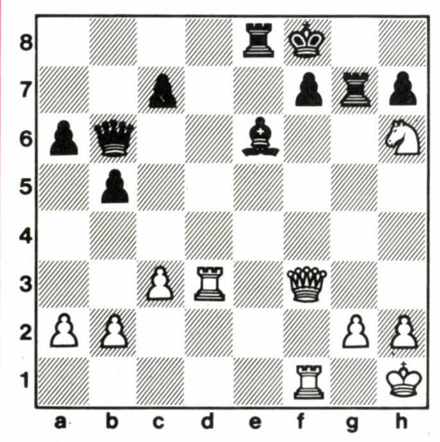


Diagramme 14 : *les blancs jouent et gagnent.*

Incroyable, Karpov, avec un Cavalier et un pion de moins, trouva le moyen de gagner. Comment ?

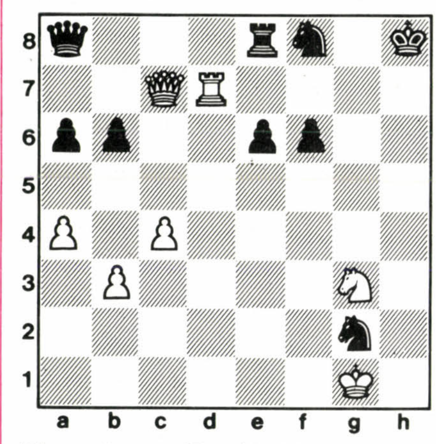


Diagramme 15 : *les blancs jouent et gagnent.*

On a du mal à y croire... et pourtant ça marche !

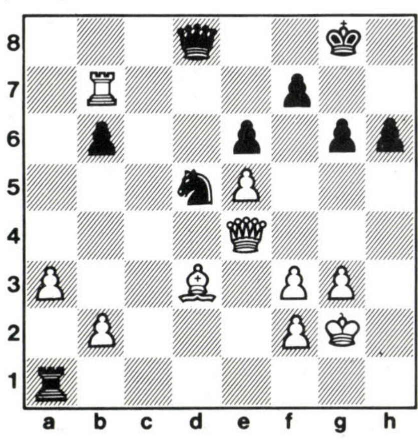


Diagramme 16 : *les blancs jouent et gagnent.*

tarot

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

LE RÈGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel de la Fédération française de Tarot sera adressé gracieusement aux lecteurs de *J & S* sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon.

Les donnes des quatre premiers problèmes sont extraits du Championnat de France individuel 83, qui s'est tenu à Chalon-sur-Saône, en avril dernier (voir page 5).

Problème n° 1 :

Ouest Donneur
Vous êtes en Nord et avez tenté une Garde.
Avec le Chien, votre main devient :

A. 21 20 19 **14** 12 9 6 **5** 3
♠ C 10 8 5 4 **2**
♥ R 9 **8**
♦ 8 A
♣ **R** D C **9**

Les cartes en gras sont celles trouvées au Chien.
1. Quel est votre écart ? *(3 points).*
2. Sud entame du Roi de ♦. Vous coupez. Que rejouez-vous ? *(4 points).*

Problème n° 2 :

Sud donneur
Ouest garde et trouve au Chien :

A 5
♠ 10 5
♥ 6
♦ —
♣ 9 7

Votre main en Est :

A. 21 19 18 13 11 8 6
♠ 7 A
♥ 9 2
♦ C 9
♣ R 4 3 2 A

Quelle est votre entame ? *(3 points).*

Problème n° 3 :

Nord donneur.
Votre jeu en Sud avec les six cartes du Chien (en gras)

A. 21 20 18 **12** 9 7 6 5 **3** 2
♠ **10** 5
♥ 10 9 8 7 6
♦ **8** **7** 4
♣ R **7** 6 5

1. Quel est votre écart ? *(3 points).*
2. Montrez-vous votre Poignée ? *(2 points).*

Problème n° 4 :
Ouest Donneur.
Nord garde et trouve au Chien.

A 15
♠ D
♥ V
♦ 7 6
♣ 5

Votre main en Sud :

A. 18 17 14 12 11 2 1
♠ 8 3 A
♥ 2
♦ R C 4 2
♣ D 6 2

Quelle est votre entame ? *(4 points).*

Problème n° 5 :
extrait du livre *Le tarot moderne* (éditions du Rocher, collection *Jeux & Stratégie*).
Donneur : Ouest
Preneur : Nord
Chien :

A 5
♠ —
♥ R C
♦ R
♣ 8 2

Vous êtes en Sud avec la main suivante :

A 17 15 12 10 9 3 E
♠ D 9 7 5 3
♥ 10
♦ C 6
♣ 9 6 5

Quelle est votre entame ?

Solutions pages 107 et 108

Scrabble®

PETITS MAIS UTILES

La lettre que nous vous présentons maintenant est probablement celle qui pose le plus de problème au scrabbleur : le Y.

C'est la multiplicité de ses emplois qui fait toute la difficulté de l'utilisation de cette lettre : considérée comme une voyelle entre deux consonnes (CYGNE, TYPE, etc.), elle joue en revanche le rôle d'une consonne au sein d'un groupe de voyelles (DÉPLOYÉ, ENNUYÉ, etc.).

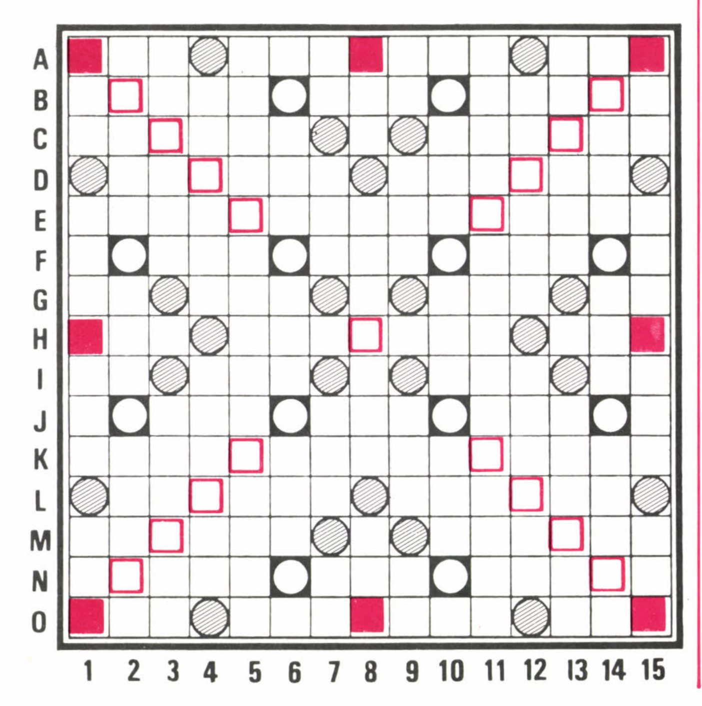
Elle est présente dans de nombreux mots de sept ou huit lettres, souvent rares et de construction difficile ; de même que dans un assez grand nombre de mots courts (trois ou quatre lettres). La liste des mots de trois lettres ayant déjà été présentée, voici celle des mots de quatre lettres :

AISY (bouillon de culture)
AYEZ
BABY
BAYA (aux corneilles)
BAYE
CARY (ou **CARI**)
ou **CURRY**
COSY
CYME (ornement)
CYAN (bleu-vert)
CYON (chien sauvage)
DYKE (géol.)
DYNE (unité)
EYRA (puma)
GRAY (unité)
JURY
KYAT (monnaie)
LADY
LAYA (... un sentier)
LAYE
LYNX
LYRE
LYSE (décomposition)
MAYA
MOYE (pierre)
ONYX
ORYX (gazelle)
OYAT (plante)
PAYA
PAYE
PAYS
RAYA
RAYE
SEXY inv.
SILY (monnaie)
THYM
TORY (parti G.B.)
TYPA
TYPE
TYPO
YACK
YARD
YAWL (bateau)
YEUX
YOGA
YOGI
YANG (≠YIN)
YASS (jeu de cartes)*
YOLE (bateau)
YUAN (monnaie)

* *Voir Cartomanie, p. 74, où nous l'écrivons Jass comme les Suisses.*

CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.



N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1983.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 137, rue des Pyrénées, 75020 Paris.



lettre triple


mot triple
♦ = joker

par Benjamin Hannuna

ENTRAÎNEZ-VOUS...

Cette partie a été jouée au cours du championnat Inter-Clubs de Normandie, au mois d'avril dernier.
Pour jouer (ou rejouer) cette partie, munissez-vous d'un cache que vous descendrez, d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition). La ligne suivante vous donne le maximum du coup précédent (mot et nombre de points) et le nouveau tirage à chercher. Prêt...

tirages	mots trouvés	points	position
CNNEQDI			
NDE + UREF	CINQ	26	H5
SONETLI	**FREUDIEN**	66	6C
AAEEDTJ	**ISOLENT**	91	K5
AAEDT + PO	JE	38	5E
DEO + HOTU	LAPAT	24	8K
DEOU + ECS	THON	28	7E
AEEUMST	**DECOUPES**	80	M3
VEOLILP	**AMUSETTE**	68	11E
PL + ESIGR	OLIVE	47	8A
LGS + SUFO	SPIRE	30	H11
LGSO + LI♦	FUS	34	9C
AEERMBZ	**(E)GOSILLE**	77	15A
AOEUMWH	**ABIMEREZ**	100	13F
WOAM + NRE	HEU	31	14J
RMAE + BIN	WON	29	N2
LENRTV♦	**ABOMINER**	62	A6
LRT + RAAA	ENV(I)	25	15L
AALR + GSI	RAT	15	10G
XAYKUDT	**GLATIRAS** (1)	60	O5
DTUX + I	YAKS	44	D12
IX	DUT	27	O1
	XI	16	5B

M. Esquerré fut classé premier avec 1 014 points sur 1 018 points réalisables.

(1) GLATIR : crier, en parlant de l'aigle.

Les mots en gras sont des scrabbles. Les lettres placées avant le + sont le reliquat du tirage précédent.

LES « ANAGAMMES »

Une « anagamme » est un mot que l'on forme avec l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi donc :

- DISCALE scrabble sur les lettres de PUANTES ;
- ANCIENS (ou CANINES) scrabble sur les lettres de FOUTRALES.

DISCALE + P =
DISCALE + U = (**)
DISCALE + A = (***)
DISCALE + N = (**)
DISCALE + T =
DISCALE + E =
DISCALE + S =

ANCIENS + F =
ANCIENS + O = (**)
ANCIENS + U =
ANCIENS + T = (**)
ANCIENS + R = (**)
ANCIENS + A =
ANCIENS + L =
ANCIENS + E =
ANCIENS + S =

Les astérisques placés auprès de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles...

LES SOLITAIRES

Pour chacun des tirages suivants de six lettres + un joker (♦), il n'y a qu'un seul scrabble possible. Trouvez ces douze scrabbles de sept lettres...

1. E E R R U U ♦
2. A E F L M U ♦
3. A A C E F N ♦
4. B C L O O U ♦
5. B B I O S U ♦
6. A B E L U V ♦
7. A B E G G I ♦
8. A A A D F L ♦
9. A A A S T V ♦
10. A A D H S T ♦
11. A Q S S S U ♦
12. E E E E M T ♦

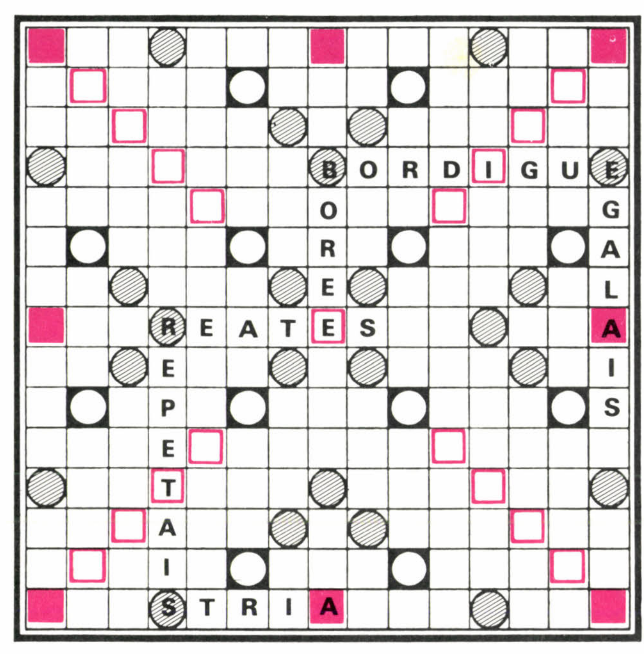
Solutions page 108

Scrabble®

par Benjamin Hannuna

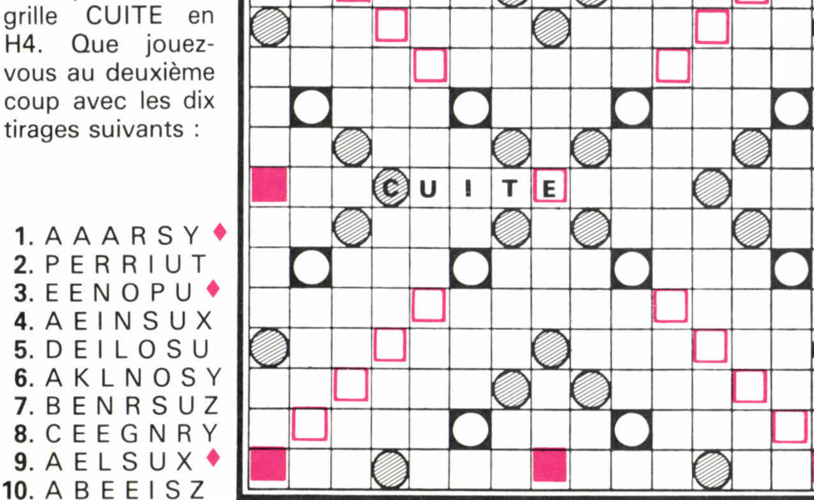
LES « BENJAMINS »

Faire un Benjamin consiste à rallonger de trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ». Sur la grille ci-dessous, il est possible de placer neuf « Benjamins ». Saurez-vous les trouver ?...



LE DEUXIÈME COUP

Au premier coup, on a placé sur la grille CUITE en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les dix tirages suivants :



1. A A A R S Y ♦
2. P E R R I U T
3. E E N O P U ♦
4. A E I N S U X
5. D E I L O S U
6. A K L N O S Y
7. B E N R S U Z
8. C E E G N R Y
9. A E L S U X ♦
10. A B E E I S Z

Solutions pages 108 et 109

bridge

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points ; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez avec les solutions (page 110) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

Problème n° 1 :

Cote : 1 point

Sud 1 SA — Nord 3 SA

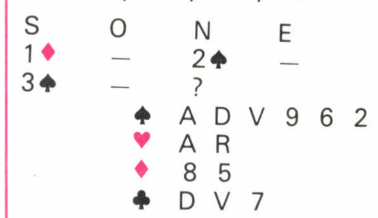
♠ 10 7 4 2
♥ D 6 4
♦ 10 8 4 2
♣ 7 6

Qu'entamez-vous à la place d'Ouest ?

Problème n° 2 :

Cote : 1 point par réponse

S	O	N	E
1♦	—	2♠	—
3♠	—	?	



♠ A D V 9 6 2
♥ A R
♦ 8 5
♣ D V 7

a. Que faites-vous comme enchère à la place de Nord ?
b. Sur votre enchère, Sud déclare 5 ♦, que faites-vous comme redemande ?

Problème n° 3 :

Cote : 2 points

♠ A 5 4 3
♥ A R D V 10
♦ 8
♣ D 4 3



♠ 8 7 6 2
♥ 8 5
♦ 5 4 3 2
♣ A R 5

Sud joue 4 ♠ sur l'entame du Roi et de la Dame de ♦.

par Freddy Salama

Problème n° 4 :

Cote : 3 points

S	N
1♠	3♠
4♠	

♠ A 10 9 5
♥ 10 4
♦ 8 3
♣ R D 9 5 2

N
O E
S

♠ R V 8 4 2
♥ A 5
♦ R 5 2
♣ A V 4

Comment jouez-vous 4 ♠ sur l'entame de la dame de ♥ ?

Problème n° 5 :

Cote : 4 points

Sud	Nord
1♠	3♦
3♠	4♠
5♥	6♣
6♠	—

♠ D 6
♥ R 7 5 2
♦ A R 9 6 4 3
♣ A

N
O E
S

♠ A R V 7 2
♥ A 8 4
♦ 5
♣ 10 7 5 2

Comment jouez-vous six ♠ sur l'entame du Roi de ♣ ?

Problème n° 6 :

Cote : 6 points

Sud joue quatre ♠. Entame Dame de ♣ pour l'As d'Est qui continue la couleur, votre Roi fait la levée. Comment continuez-vous ?

♠ 10 9 8 7 6 4
♥ D 10 7 3
♦ A
♣ 8 6

N
O E
S

♠ A 5 3 2
♥ A 9 5
♦ R D 7 2
♣ R 5

Problème n° 7 :

Cote : 4 points

Nord	Sud
1♠	2♠
3♣	4♠

♠ D 5 2
♥ A 4 3
♦ 8 6 5 2
♣ R 6 2

N
O E
S

♠ A R 7 4 3
♥ 9 6 2
♦ A
♣ A 7 5 3

Sud joue 4 ♠ sur l'entame de la Dame de ♦.

Problème n° 8 :

Cote : 7 points

Nord	Sud
2SA	3♥
4♦	4♥

♠ A V
♥ V 9 6 4 3
♦ A R V 4
♣ A V

N
O E
S

♠ 10 6 3
♥ A 10 7 5 2
♦ 7
♣ 10 5 3 2

Vous participez à un tournoi par paires d'un bon niveau et vous jouez 4 ♥ sur l'entame d'un petit ♠. Comment jouez-vous ?

Problème n° 9 :

Cote : 6 points

♠ 10 6 2
♥ D 5 3
♦ R D 10 3
♣ R 6 4

Ouest		Est
♠ R 9 7 4	N	♠ A D 3
♥ 9 7 6 4	O E	♥ R 10 8
♦ 8	S	♦ V 9 7 4
♣ 10 8 7 5		♣ V 9 2

♠ V 8 5
♥ A V 2
♦ A 6 5 2
♣ A D 3

Vous jouez 3 SA. La défense encaisse quatre levées à ♠ (au 4e tour Est défausse ♣). Ouest contre-attaque ♣.

Comment continuez-vous ?

Problème n° 10 :

Cote : 6 points

♠ 9 4
♥ 7 3
♦ R 7 6 5 2
♣ 9 6 4 3

Ouest		Est
♠ 8 7 5 2	N	♠ 6 3
♥ 10 5 4	O E	♥ D V 9 6 2
♦ V 10 8 3	S	♦ A D 9
♣ V 5		♣ A 10 7

♠ A R D V 10
♥ A R 8
♦ 4
♣ R D 8 2

Sud joue 4 ♠. Comment jouez-vous sur l'entame du 4 de ♥ ?

Solutions pages 109 et 110

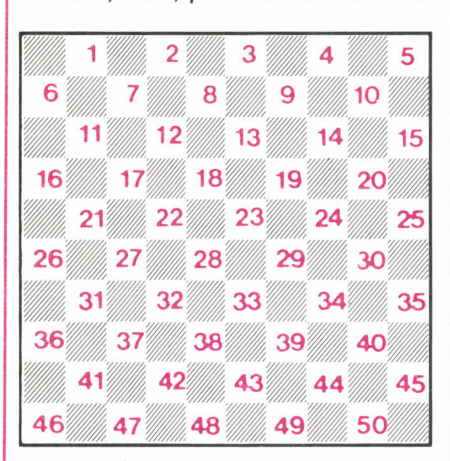
dames

TOURNOI INTERNATIONAL D'ISSY-LES-MOULINEAUX

Au premier tournoi international d'Issy-les-Moulineaux en mars dernier, j'ai sérieusement étoffé mon palmarès en battant deux des meilleurs joueurs des Pays-Bas, Stokkel et Hermelink. Ces deux victoires m'ont permis de remporter ce grand tournoi devant... Kouperman qui fut six fois champion du monde. Un petit événement qui est peu courant dans le monde du damisme français ! Voici quelques points forts et intéressants de cette rencontre que vous aurez à résoudre...

LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées, mais, pour faciliter l'étude du



non-initié, il est d'usage, dans les chroniques et les traités, de faire figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires. Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20 et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Ici, il ne faut pas hésiter à envoyer les noirs à dame pour y aller soi-même par la suite. Comment ?

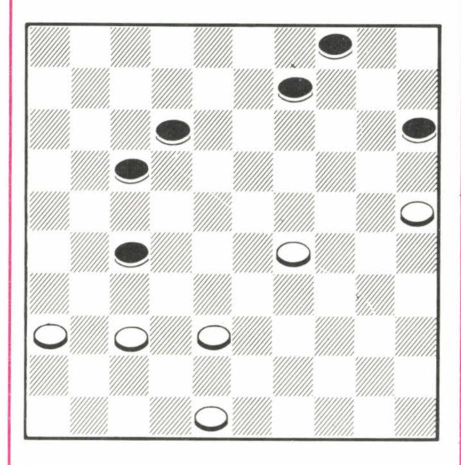


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

« La prise majoritaire est prioritaire, donc obligatoire ». Pour avoir oublié cette règle essentielle, les noirs vont perdre le pion. Comment ?

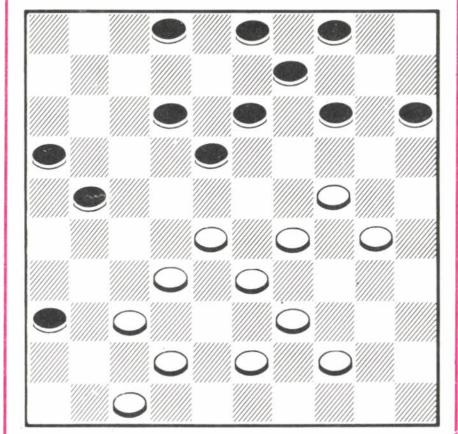


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Le nom de la victime ne fait ici aucun doute : c'est le pion noir isolé 28. Comment les blancs s'en emparent-ils ?

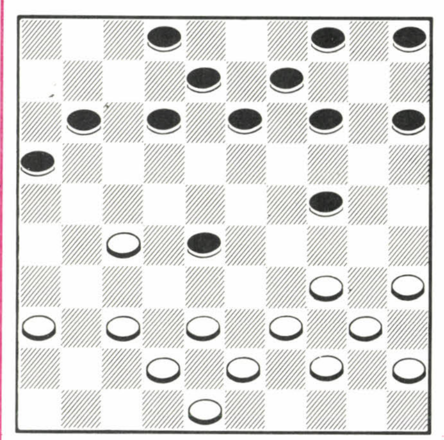


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Le pion le plus avancé du camp des noirs (27) est mal défendu. Pourquoi ?

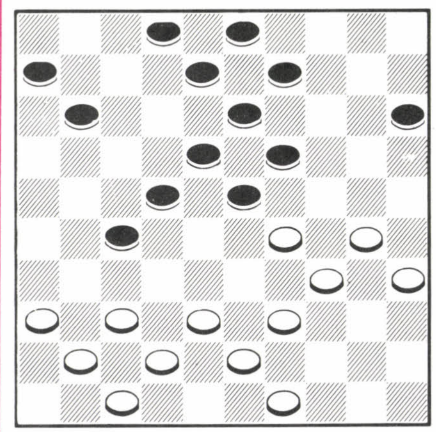


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

par Luc Guinard

Les blancs viennent d'attaquer sans réfléchir. La punition ne tarde pas. Quelle est-elle ?

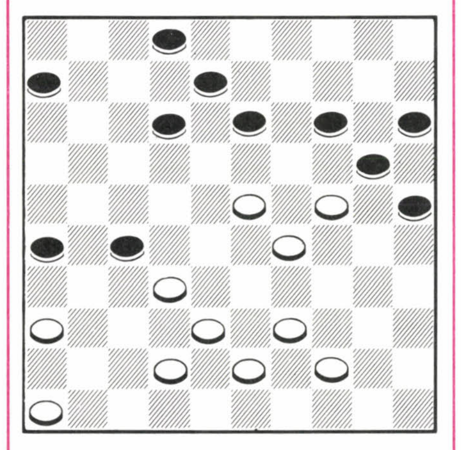


Diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent.*

Trois coups, et les noirs abandonnent. Lesquels ?

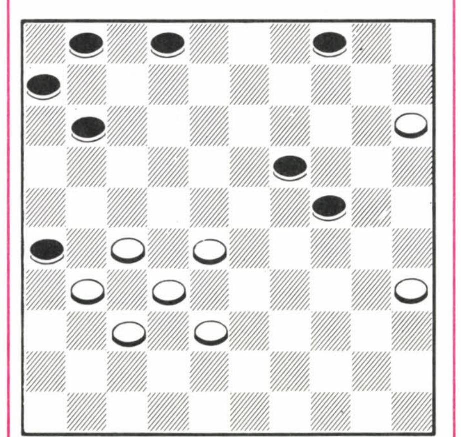


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un modeste échange, et les noirs se trouvent en très peu de coups paralysés. Lequel ?

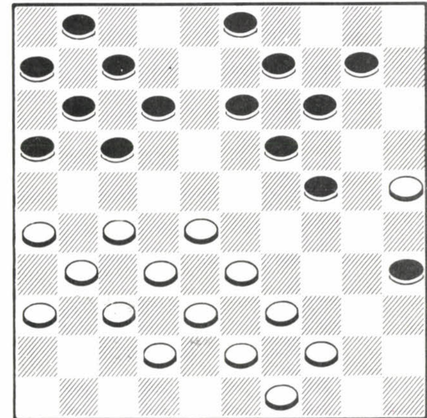


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

Ma plus belle victoire face au deuxième du championnat des Pays-Bas 83, Jos Stokkel. Quelques coups forts font rapidement la décision. Lesquels ?

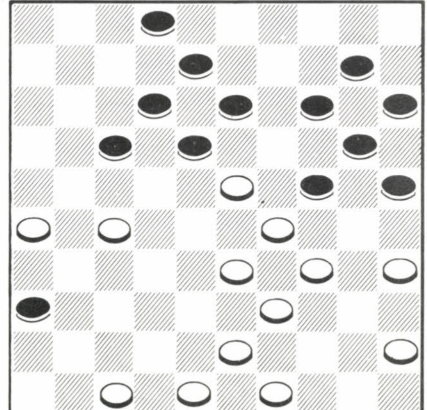


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Quel est le plan simple et efficace qui montre la vulnérabilité du pion noir 27 ?

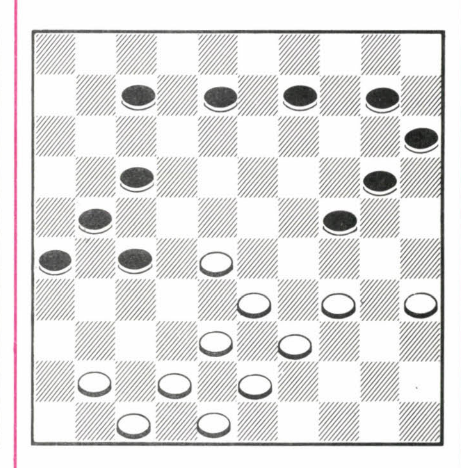


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

La combinaison la plus originale et la plus brillante ! Dans cette combinaison, on peut dire qu'à la fin, la dame noire se retrouve dans une situation bien singulière !

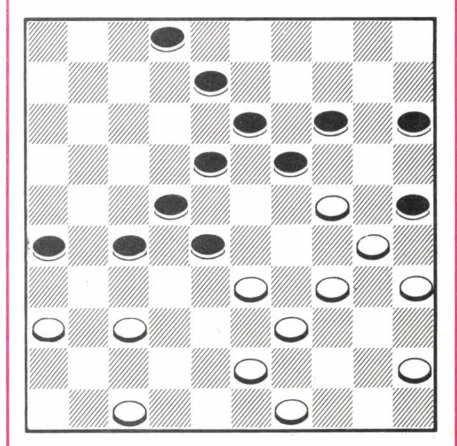


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

Solutions pages 110 et 111

backgammon

initiation

Le Back Game ou la course de lenteur

Si le début de partie se passe mal pour vous et que plusieurs de vos pions soient frappés par l'adversaire, votre seule chance de salut résidera souvent dans un Back Game : c'est une stratégie qui consiste à faire des cases dans le jan intérieur adverse, pour être à même de frapper l'adversaire quand celui-ci, en fin de partie, voudra sortir ses pions.

Cela implique évidemment que le joueur désireux de conduire un Back Game devra avancer le plus lentement possible, afin d'avoir un jan intérieur dissuasif quand l'adversaire commencera à se découvrir en sortant ses pions. Faites cependant attention au revers de la médaille : si votre Back Game échoue, vous serez souvent si en retard, que vous vous exposerez à prendre une partie double, voire triple...

De ce fait, un premier avertissement s'impose : ne jouez un Back Game que s'il constitue votre meilleure chance de gagner la partie...

Comme nous allons le voir, le Back Game est une stratégie souvent spectaculaire ; mais trop de conditions doivent être remplies pour qu'on puisse le réussir plus d'une fois sur deux ; et, en cas d'échec, même un champion perdra souvent, comme les autres, une partie double ou triple.

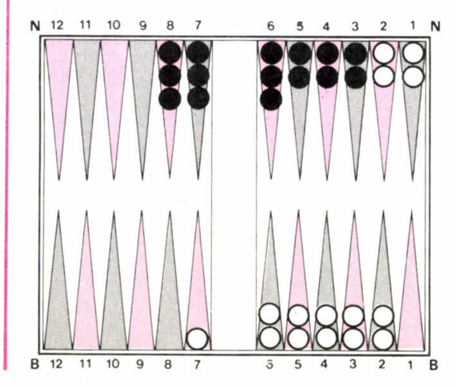
Si vous êtes de même contraint de jouer un Back Game, votre premier souci sera d'établir au moins deux cases dans le jan de votre adversaire. Les meilleures cases sont évidemment les plus basses, c'est-à-dire celles où vous le menacerez le plus longtemps.

Mais ce ne sont cependant pas les cases 1 et 2 du jan adverse, et cela en raison d'un facteur dont vous comprendrez vite l'importance primordiale : le timing.

Le Back Game présente l'aspect paradoxal d'une course de lenteur, où, comme votre adversaire, vous serez souvent amené à jouer des coups qui sembleraient aberrants dans tout autre contexte : laisser le maximum de blots, éviter de frapper ceux de l'adversaire ; en bref, employer tous les moyens pour avancer le plus lentement possible.

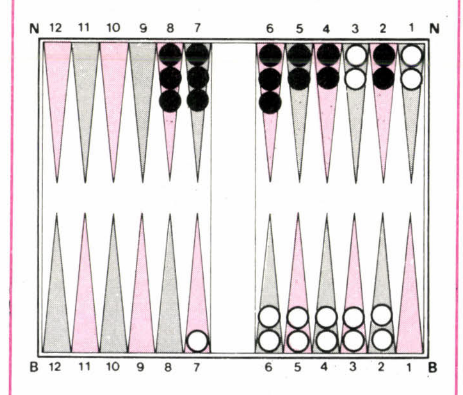
En effet, celui qui joue un Back Game doit, comme nous l'avons vu, se retarder le plus possible afin d'avoir encore un jan fort quand l'adversaire se découvrira. Ce dernier, de même, a évidemment intérêt à se retarder en espérant que, progressivement, le jan adverse se détruise...

Imaginons donc que vous jouiez un Back Game des cases 1 et 2, comme dans l'exemple ci-dessous.

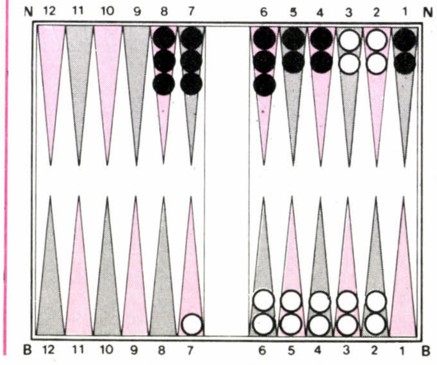


C'est à Noir de jouer ; s'il fait un 6, on s'aperçoit rapidement qu'il ne peut pas le jouer, ce qui est évidemment un avantage pour lui, car il conservera sa position sans trop risquer de se découvrir au coup suivant, alors que Blanc, lui, risque de détruire son jan dès le prochain jet.

Voyons maintenant une position similaire, où la seule différence est que vous tenez les cases 1 et 3.



Noir joue maintenant le 6 de N8 en N2 : il joue d'ailleurs aussi les 5 de N7 en N2, de même que tous les autres dés ; quoi qu'il jette, il est donc obligé d'avancer.
De même, avec les cases 2 et 3.



par Donat Bernard et Benjamin Hannuna

problèmes

Noir peut encore une fois jouer tous ses dés : les 6 se jouent de N7 en N1, et les 5 de N6 en N1. Cette position est cependant à notre avis, légèrement inférieure au Back Game des cases 1 et 3. En effet, ici, Noir peut mettre des pions à l'abri en N1, passant ainsi la défense de Blanc. En revanche, un Back Game des cases 1 et 3 peut généralement, s'il échoue, se transformer, après abandon de N3, en un semi-Back Game de la case N1, jeu de la dernière chance où Blanc n'aura probablement jamais que des shots simples, mais où il aura encore la possibilité de frapper Noir jusqu'à la fin de la partie...

En règle générale, les meilleures cases pour un Back Game sont, par ordre décroissant :

- N1 et N3 ;
- N2 et N3 ;
- N1 et N2 ;
- N3 et N4 ;
- N4 et N5.

Vous éviterez autant que faire se peut les Back Games (N1-N4) et (N1-N5), qui donnent rarement des doubles shots, et se réduisent rapidement en semi-Back Games de N1.

Les règles que nous donnons ci-dessus concernent les Back Games de deux cases ; les Back Games de trois cases sont évidemment encore meilleurs, mais plus difficiles à réaliser.

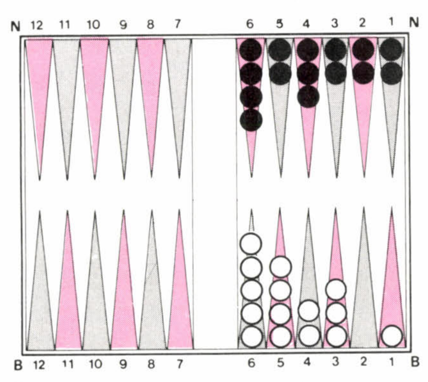


Diagramme 1 : *Noir double. Que fait blanc ?*

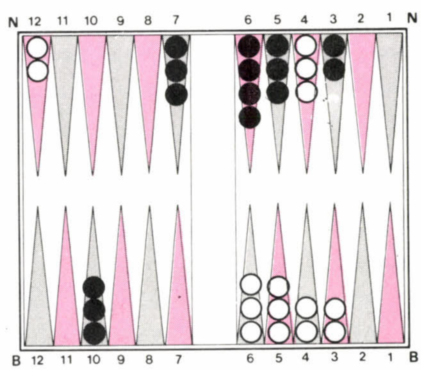


Diagramme 2 : *Comment Blanc joue 5-2 ?*

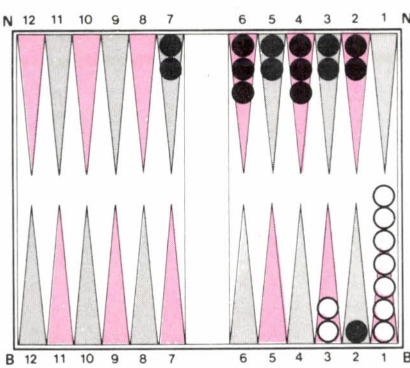


Diagramme 3 : *Comment Blanc joue 4-1 ?*

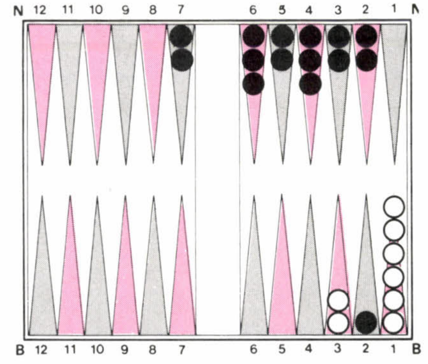


Diagramme 4 : *Comment Blanc joue 4-1 dans cette position ?*

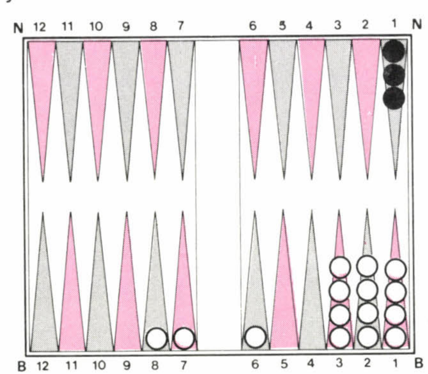


Diagramme 5 : *Comment Blanc joue 6-1 ?*

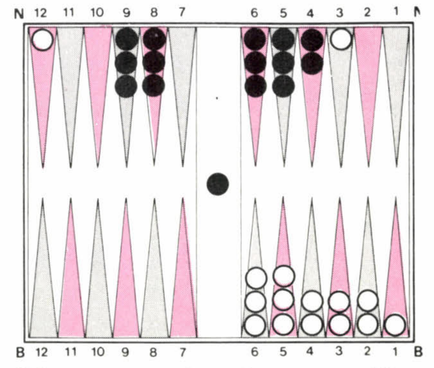


Diagramme 6 : *Comment Blanc joue 2-1 ?*

Solutions page 111

go : initiation

LE CONCRET ET LE VAGUE

Il n'y a pas que les bonnes parties qui soient instructives. Celle qui a opposé au dernier championnat du monde amateur à Osaka, le représentant américain Choi 5ᵉ Dan, au Mexicain Torres 1ᵉʳ Dan, était un peu disproportionnée, bien que Torres ait montré en d'autres occasions qu'il était capable de résister à de bons joueurs. Choi aime bien attaquer ; mais le *Fuseki* n'est pas son point fort.

Le coup 6 du blanc (diagramme A) est normal ; il occupe la double extension naturelle du noir et peut ensuite développer sa pierre sans craindre d'attaque violente, puisqu'il dispose d'espace sur le bord dans les deux directions.

L'approche en 7 est naturelle ; 8 est un coup possible, qui vise à restreindre l'influence du *Hoshi* noir, mais une prise en tenaille en **a** paraît tentante.
La suite est plus discutable ; noir joue 9 pour deux raisons :

1. après 8, il n'y a pas d'attaque sévère contre sa pierre 7 ;

2. il ne veut pas que blanc lui vole la deuxième extension de son *Hoshi*. Blanc attaque du mauvais côté avec

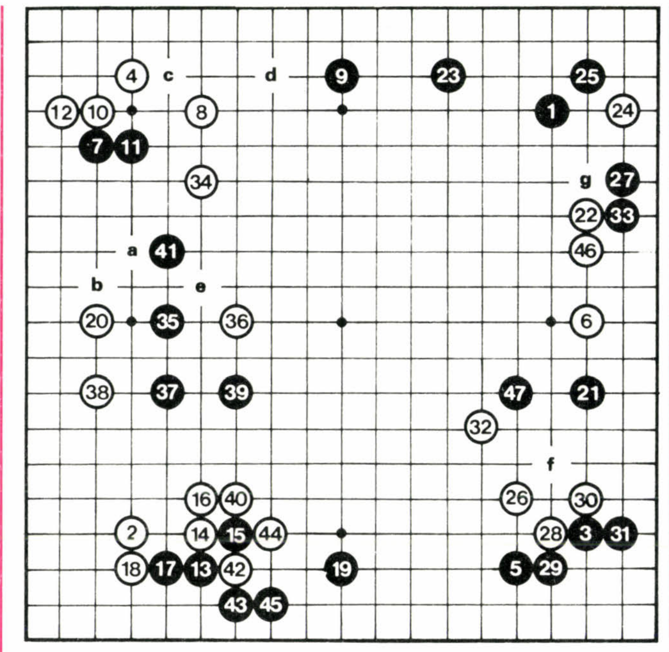


Diagramme A : *en février à Osaka. Le Mexicain Torres (Blanc) contre l'Américain Choi (Noir). Coups de la partie 1 à 47.*

10 : comme il n'y a pas d'attaque sévère il faut y aller doucement ; **b** serait une bonne préparation. La réponse en 11 est lourde, mais 9 prépare aussi l'exploitation de la faiblesse en **c** et un renforcement en 12 ou **d** est peut-être nécessaire.

Noir pourrait ensuite jouer **b**, mais il préfère laisser, considérant sans doute l'échange 11-12 comme *Kikashi* (1) ; il va bâtir un *Moyo* (2) dans la zone Sud-Est ; 14 est un peu bizarre ; après 18, noir peut jouer **b** de nouveau, mais il en tient pour son *Moyo* et laisse blanc occuper 20 pour pouvoir jouer 21. Il n'est pas évident que ce soit le bon plan.

Blanc, une fois stabilisé avec 22 et 24, peut envisager un coup en **e** qui rendrait sa propre zone plus imposante que celle de noir, mais le coup d'érosion 26 est possible ; noir l'ignore et contre-attaque en 27 qui est le point vital, mais me paraît un peu prématuré ; noir pourrait répondre **f**. Blanc, en réponse à 27, pourrait sacrifier la pierre 24 en commençant par **g** et garder l'initiative.



Vue d'ensemble de la salle des tournois au 5ᵉ championnat du monde à Osaka. Notez qu'à chaque table siège un arbitre qui note la partie. *(photo Patrick Hochner).*

par Pierre Aroutcheff

A partir de ce moment-là, il cafouille un peu : 28 et 30 sont des coups médiocres, mais 32 est carrément mauvais ; c'est un coup de demi-mesure ; après la séquence commençant par **g**, blanc pourrait jouer 28 et 30 (admettons !...) puis 47.

33 affaiblit blanc et 34 entreprend la capture des pierres noires 7 et 11, mais la méthode est mauvaise ; il faut jouer **e** pour augmenter la mise et forcer noir à sortir ses pierres.

Noir en profite pour éroder le *Moyo* blanc, et 36 est une contre-attaque courageuse, mais qui ne met pas noir en difficulté ; il fallait peut-être capturer franchement cette fois les 2 pierres 7 et 11 ; 40 n'est pas *Sente* (3) et avec 41, noir est tranquille ; ne sachant pas comment capturer 21, blanc se renforce en 46, mais c'est un coup lourd et quand noir sort avec 47, blanc est confronté à une double attaque.

Blanc va mal se défendre. Suivons-le sur le diagramme B. 48 est trop direct : il faut d'abord bloquer la sortie de noir en 49 ; maintenant noir est sorti, et blanc souffre ; 52 est vraiment trop lourd et provoque 53 inutilement ; on a l'impression que blanc s'enferme lui-même ; il brûle quelques cartouches avec 54 et 58 ; le résultat après 60 n'est pas brillant : la forme du groupe blanc est désastreuse ; noir continue à attaquer en se renforçant ; la prise en 63 menace la coupe : blanc essaie de corriger avec 64, mais 64 menace de nouveau la coupe.

Blanc apparemment n'y croit pas et se fraie une voie vers le centre, mais techniquement, ce n'est pas à point : noir au passage « bouffe » la pierre 68 et comme la pression sur son groupe n'apparaît pas trop grave, il se lance dans la séquence de coupe ; Torrès ne pensait sans doute pas qu'il était possible de couper. Il n'est pas sûr que la séquence soit idéalement jouée de part et d'autre ; **a**, suivi de **b** est meilleur que 82, et 87 plus définitif que 83 ; l'erreur fatale est 84 : blanc espère que noir va assurer une connexion dans le coin, mais il n'a pas vu que s'il prend les 2 pierres, après 91, il n'a qu'un seul œil ; en tous cas il s'en rend compte quand noir joue en 91, mais déjà après 84, c'est trop tard ; il fallait jouer 85 au lieu de 84.

Blanc ne peut plus grand-chose ; seule la capture d'une grosse masse de pierres permettrait de renverser le cours des choses ; le retard en territoire après la mort du coin Sud-Est étant trop énorme, il faudra bien songer à couper en **c** ou jouer en **d**, un jour ou l'autre.

Blanc prend des points avec 92, noir attaque par en-dessous avec 93, puis blanc capture 2 pierres avec 94 ; il a refait apparemment une partie de son retard ; 95 renforce les connexions noires en diminuant le territoire blanc, puis avec 99, noir repart à l'attaque.

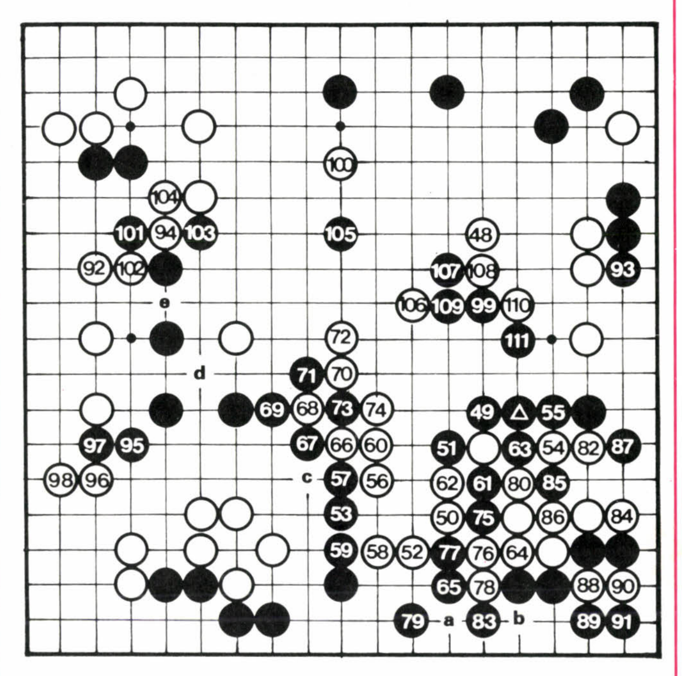


Diagramme B : *suite de la partie, coups de 48 à 111. 81 connecte au-dessus de 61. Résultat : Noir gagne par abandon après le coup 111.*

Coup beaucoup trop vague, 100 ne protège réellement aucun des deux groupes à risque du blanc ; 101 et 103 sont des *Kikashi,* mais peut-être là encore fallait-il tenter le tout pour le tout, jouer 104 en **e** et ∴. espérer ; après 105, non seulement blanc a du retard en territoire, mais en plus il est attaqué au centre ; 107 coupe blanc en 2 et après 111 aucun des deux groupes n'est assuré de vivre, blanc abandonne sans avoir tenté de couper en **c**, en ayant continué à se battre pour les points, jusqu'au bout.

---

(1) Kikashi : un coup qui force une réponse. Par exemple, une connexion ou la défense d'un territoire. En général, il ne faut pas se préoccuper du sort d'une pierre de Kikashi.
(2) Moyo : une large zone d'influence qui menace de devenir du territoire. On construit un Moyo pour rendre nécessaire son invasion par l'adversaire et pouvoir se retrouver en position d'attaque.
(3) Sente : un coup qui conserve l'initiative.



go : problèmes

par Pierre Aroutcheff

FACILES...

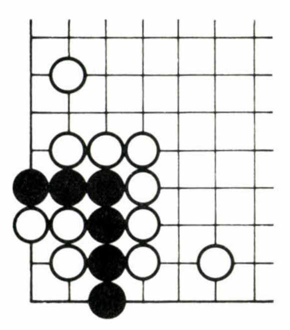


Diagramme 1 : *Blanc joue et tue ; si c'est au noir de jouer peut-il vivre ?*

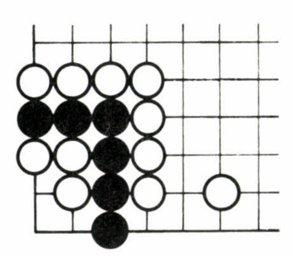


Diagramme 2 : *Noir peut-il vivre ? (il a une liberté extérieure en moins).*

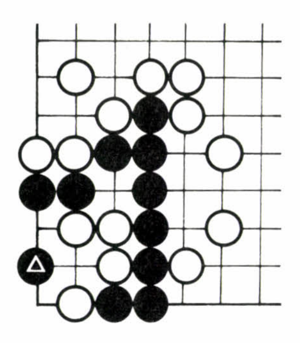


Diagramme 3 : *Noir vient de jouer* ▲ *Blanc joue et tue.*

Solutions page 112

MOYENS...

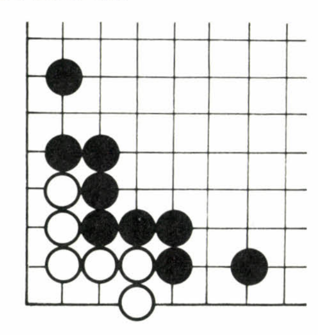


Diagramme 4 : *Noir joue et tue.*

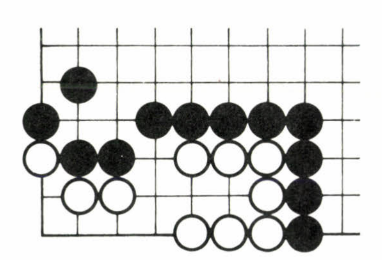


Diagramme 5 : *Attention ça se corse ! Ce problème et les suivants sont tirés des classiques chinois. Pour vous mettre sur la voie, il s'agit d'un double* Uttegaeshi *(reprise immédiate).*

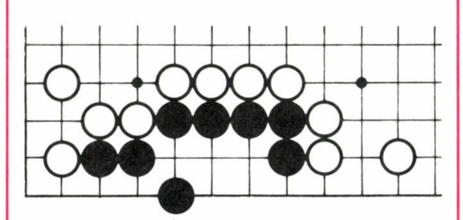


Diagramme 6 : *Blanc joue et tue. Cherchez un peu... avant de lire la suite.*
(le Hane *porte la mort ; c'est le coup diagonal sur la 1re ligne).*

ET DIFFICILES

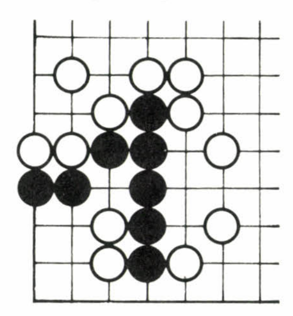


Diagramme 7 : *Noir joue et vit ; mais il faut éviter une fin comme le diagramme 3.*

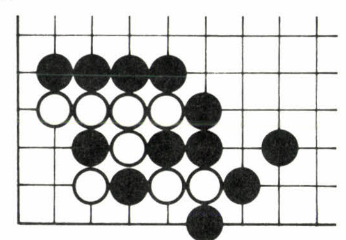


Diagramme 8 : *Noir joue et tue. Ce n'est pas facile !*

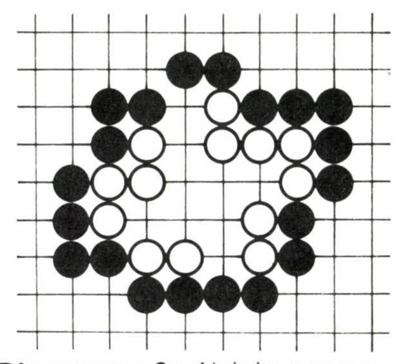


Diagramme 9 : *Noir joue et tue.*

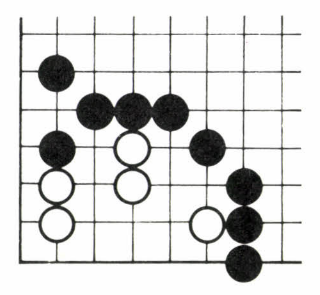


Diagramme 10 : *Noir joue et tue.*

PROGRAMMOTHEQUE. PROGRAMMO QUOI?



La programmothèque. Pas seulement un mot nouveau, mais un nouveau concept. Créé et mis au point par Illel, le spécialiste des jeux vidéo et des micro-ordinateurs.

Pour la première fois, reprise de programmes pour micro-ordinateurs et jeux vidéo.

Lorsqu'on connaît parfaitement un programme, quand on a épuisé toutes les astuces et les pièges d'un jeu vidéo, on aimerait bien en découvrir de nouveaux. Problème : ces derniers coûtent cher. Solution : revendre les anciens comme on le fait avec de vieux livres. Jusqu'à présent, cela n'était pas possible. Et l'on était condamné à stocker des programmes dont on ne servait plus. Aujourd'hui, il en est tout autrement grâce à la programmothèque Illel qui reprend les programmes de toutes les grandes marques : **Atari, Philips, Mattel, Apple, Commodore, Texas Instruments** (dans leur emballage d'origine). A 50 % du prix en vigueur dans le magasin. Cela va vous permettre soit de racheter un programme neuf, soit d'en choisir un d'occasion (de la même marque) à 65 % de sa valeur. La programmothèque Illel : avec elle, vous disposez d'une véritable " banque " de jeux vidéo, de programmes pour micro-ordinateurs neufs et d'occasion à des prix jamais vus sur le marché.

La programmothèque Illel. Venez y faire un tour avec les cassettes ou les disquettes dont vous ne voulez plus. Nous, nous les rachetons.

PROGRAMMOTHEQUE



86, bd Magenta, Paris 10e. Tél. 201.94.68

CICAD

Solutions de... Divisible par 19

Ce casse-tête de la page 61 est l'œuvre de Louis Thépault.
Désignons ce nombre par ABCDEFG...
ABCD multiple de 19 ⇒
1 000A + 100B + 10C + D = multiple de 19
multiplions par 9 : 9 000A + 900B + 90C + 9D = multiple de 19 (1)
BCDE multiple de 19 ⇒
1 000B + 100C + 10D + E = multiple de 19 (2)
(1) + (2) ⇒ 13A + 19 (473A + 100B + 10C + D) + E = multiple de 19
Et donc, 13A + E = multiple de 19 (3)
Cette condition s'applique à n'importe quel couple de chiffres de rang i et i + 4 dans le nombre cherché. Les seules possibilités données par (3) sont :

chiffre de rang i	chiffre de rang i + 4
1	6
4	5
7	4
0	0

Si le nombre commence par 6 ou 5, aucune possibilité pour le 5e chiffre. Si le nombre commence par 4 ou 1, le 5e chiffre est 5 ou 6 et aucune possibilité pour le 9e chiffre (au maximum 8 chiffres).
Le premier chiffre est donc 7, le 5e est 4 et le 9e est 5, et il n'y a aucune possibilité pour le 13e chiffre. Le nombre cherché contient au maximum 12 chiffres.
En raisonnant de même pour le 2e chiffre, celui-ci devra être 0 ou 7, donnant pour les deux premiers chiffres 70 ou 77.
Les seuls multiples de 19 commençant par 70 et 77, contenant 4 chiffres parmi lesquels 1, 4, 7 et 0 sont :
7 011 qui engendre :
7 011 406 650
7 714 qui engendre :
7 714 446 555
7 771 qui engendre :
77 714 446 555, qui est le plus grand cherché (11 chiffres).
Vérifions :
7 771 = 409 × 19 ;
7 714 = 406 × 19 ;
7 144 = 376 × 19 ;
1 444 = 76 × 19 ; etc.

Labyrinstyx « 1-2-3 »

Enfin l'explication de la trilogie, Labyrinstyx, de Didier Guiserix et Philippe Fassier.

1er épisode : *labyrinstyx*
La solution de cet épisode a été énoncée dans le n° 20. Toutefois pour bien « engager » la suite des événements, à la demande de l'Etre de flammes, il fallait lui donner la clé Lak Siën, nous ne pouvions le révéler si tôt !...

2e épisode : *la montée des cendres*
En partant du niveau 1, vous montez au parvis A, niveau 2, vous entrez dans le coffre pour arriver en K ; vous n'ouvrez pas la porte (de toutes façons, vous n'avez plus la clé Lak Siën), vous êtes téléporté en B niveau 3 ; vous « montez » au parvis A niveau 4. Entrez dans le coffre pour accéder, face au guerrier qui vous demande 20 PO pour « rester en vie », inutile d'accepter... vous vous dirigez vers la forêt en Q où les brigands vous dérobent tous vos biens...
Vous êtes alors téléporté en B niveau 5, vous rejoignez le coffre A niveau 6, y entrez, pour atteindre le cercueil en S et acquérir la clé Kiwazak, puis téléporté en B niveau 5, vous refaites un tour par le coffre A niveau 6 mais cette fois, vous passez devant le mendiant en T sans lui demander son avis...
Vous ouvrez le cercueil en U, y trouvez le sac de cendres, puis êtes téléporté en B niveau 5. Vous montez à la porte F niveau 7 (note 75), vous attendez que le Sage vous prenne le sac et répondez à sa question, soit que vous désirez rejoindre les vôtres riche et glorieux, soit que vous préfériez continuer votre quête... Dans ce cas, avec ce sac de cendres, il ne vous restait plus qu'à vous jeter dans le foyer.

3e épisode : *galaxyrinthe*
Etant transformé selon le bon pouvoir du vieux sorcier en un vigoureux « feu follet », voici la route qu'il fallait suivre pour rejoindre Zark, en prenant soin de garder l'équilibre...
Départ d'Astralia (avec 10 PE et 90 PM), vous rejoignez Kar-Tang où vous acceptez le don du mage (avec 20 PE et 90 PM), vous changez d'orbite (20 PE, 80 PM) pour rejoindre El-Va-Nah, vous laissez 5 PM (20 PE, 75 PM) et gagnez 10 PE (30 PE, 75 PM), vous passez sur Baorg à qui vous cédez 5 PM (30 PE, 70 PM) ; sa 3e planète vous donne 10 PE (40 PE, 70 PM), vous descendez vers Hydra (40 PE, 60 PM), laissez 5 PM (40 PE, 55 PM), gagnez 10 PE (50 PE, 55 PM) ; vous passez sur Quest ; vous ne venez pas d'El-Va-Nah et cédez 5 PM pour gagner 10 PE (60 PE, 50 PM). Vous revenez sur Hydra, ne faites que passer pour changer d'orbite vers Izaline (60 PE, 40 PM) ; vous refusez tout contact, passez sur Omnor-Tau, donnez 10 PM (60 PE, 30 PM). A sa question, soit vous n'aviez pas parcouru les deux autres labyrinthes et il vous donne 20 PE (80 PE, 30 PM), soit vous pouviez répondre et alors à cette condition où vous aviez donné la clé Lak Siën à cet Être de flammes vous pourrez à ce moment acquérir 20 PE (80 PE, 30 PM).
Il ne vous restait plus qu'à rencontrer Vortek qui, ému par votre dévouement, préféra se sacrifier pour votre ultime accomplissement.

... La cryptographie :

Problème n° 6 :
« Il y a deux moments dans sa vie, où tout homme est respectable : son enfance et son agonie ».

Pensée de Montherlant cryptée grâce à la clé PIANO :

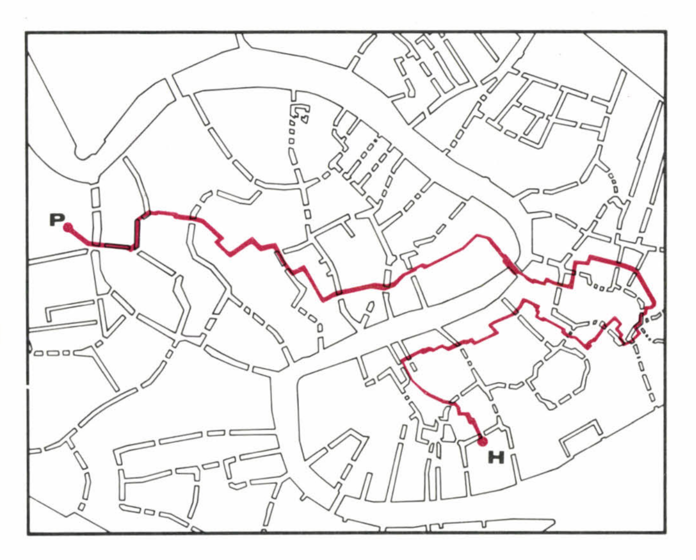
do	ré	mi	fa	sol	la	si	
P	I	A	N	O	B	C	naturel*
D	E	F	G	H	J	K	dièze*
L	M	Q	R	S	T	U	bémol*
V	W	X	Y	Z	esp.	esp.	blanche ou blanche pointée

* noire, croche, double croche, etc.

Le décryptage était difficile en raison de la brièveté du message (86 signes) ; et surtout parce qu'il y avait deux possibilités pour marquer l'espace la, blanche, et si, blanche ; ce qui faussait la fréquence « espace ».

... Aqua alta in Venezia

Cette balade, des pages 54 et 55, a été conçue par Philippe Fassier. Voici l'itinéraire à suivre en rouge.



Campagne de Russie : des embuscades

Notre dernier encart, *La campagne de Russie* a suscité un vif intérêt, comme en témoignent vos lettres et coups de téléphone. Quelques données supplémentaires sont nécessaires au bon fonctionnement du jeu, les voici :

• dans le tableau 4 (la table des combats) les pertes indiquées en dixième (rapport de force/dé) sont les pertes subies par l'adversaire de celui qui attaque. Une unité à 2 contre 1 accompagnée d'un jet de dé réalisant 5, entraîne une perte de 2/10 à celui qui subit l'attaque.

• les empilements : une unité recouverte par un pion attaquant, au moment de la phase de combat, est « clouée » : elle ne pourra pas se déplacer. Lors d'une phase d'empilement, concrétisant l'attaque, chaque joueur pose une unité à tour de rôle. Il est interdit de prendre une pile déjà constituée et de la déplacer.

• la position des unités :
a. russes : les emplacements indiqués sur la carte sont exacts. Les unités n'ayant pas de numéros se répartissent comme suit : 1er tour : Ilovaiski avec les VII, VIII et IVC. Les Cosaques (R), Lambert (R) avec les unités R, au sud de la carte. Constantin (G) et Barclay de Tolly sont placés à 3 hex. à l'ouest de Vitesbsk. La « Garnison Riga » à Riga. 2e tour : Sabanéiev, sur le bord sud, à l'est des marais de Pinsk. Les renforts russes : 4e tour : renfort A, B et E, bord sud, à l'est des marais de Pinsk. 6e tour : renfort C, D et F, bord nord à l'est de St-Pétersbourg. 9e tour : renfort G, bord est.
b. français : Xe corps, quatre hex. au sud de Riga ; V et VIIIe corps, 9 hex. au sud de Riga.
Lorsque des unités choisissent la fuite avant le combat, elles ne doivent se retirer que d'une case.

• autres précisions ou corrections :
— le pion Latourg-Maubourg est une unité de cavalerie et doit comporter une diagonale ;
— pour allumer ou éteindre un incendie, il n'y a qu'un seul jet de dé par joueur, même si plusieurs unités sont empilées ;
— si, au terme des combats, il y a égalité de points (effectif + commandements), il faut, pour savoir qui doit se retirer, tenir compte des résultats du combat : celui des joueurs qui a eu le plus mauvais résultat sur la table des combats (la plus grande perte en dixième), se retire. S'il y a encore égalité, chaque joueur lance un dé : celui qui fait le moins se retire.
— les pertes d'effectifs sont arrondies à l'unité inférieure quand elles sont à .5 (1/10 de pertes sur 35, fait 3,5 ; valeur arrondie à 3).

Un appel au roi contesté...

Au sujet de la rubrique de tarot du n° 20 sur le jeu à cinq joueurs, Jacques Neveu d'Argenteuil a posé une question sur l'appel au roi, faisant référence à deux fédérations, l'une à Boulogne, et une à Lyon. Voici la réponse de la Fédération :
« La Fédération Française de Tarot est une association créée en 1973. Son siège a été transféré, en 1980, de Boulogne à Lyon.
La F.F.T. a eu pour premier rôle d'uniformiser les règles, pour mettre au point un règlement officiel national, appliqué dans toutes les régions françaises, aussi bien pour les parties libres que pour les compétitions officielles. Ce règlement concerne le jeu à quatre joueurs, le seul jeu reconnu par la F.F.T. ; cependant, quelques règles particulières ont été établies pour le jeu à trois ou cinq joueurs, essentiellement pour les parties amicales.
Ainsi à cinq joueurs, avec « appel au roi », le preneur peut « appeler un roi », pour être associer au détenteur de celui-ci, la défense étant formée des trois autres joueurs. Cet « appel au roi » est fait APRÈS l'écart, et avant l'entame, c'est-à-dire à un moment où le preneur connaît toutes ses cartes ! »
N.B. Le règlement a été modifié à ce sujet depuis quelques mois. Anciennement, il était en effet indiqué que l'« appel au roi » était fait avant l'écart.

vous nous l'avez bien dit !

AVIS... DE RECHERCHE

• Disposant de nombreux wargames, Samuel Tarapacki recherche des joueurs pour organiser des parties et éventuellement un club. 6, rue du Périgord, 40000 Saint-Pierre du Mont. Tél. : (58) 46.30.19.
• Stéphane Ubeda cherche toute personne intéressée par les wargames et jeux de rôle pour créer un club à Lyon. 472, La Sauvegarde, La Duchère, 69009 Lyon. Tél. : (7) 835.47.92.
• Daniel Mouron, Suisse du côté du canton de Vaud, désire connaître des adresses de clubs de wargames ou jeux de rôle. Avenue du Delay, 9, 1110 Morges.
• Existe-t-il en Haute-Normandie des joueurs de backgammon ? Jean Guillaume désire les rencontrer pour jouer. Immeuble Frégate, apt 17, bd du Parc, 76470 Le Tréport.
• Echangerait tout programme de jeu pour Casio FX 702 P. Possède de très nombreux programmes : Othello 8 × 8, 6 × 6, variante d'Awélé, etc. J.B. Hentz, chambre 203, 6 bis, rue W. Churchill, 60200 Compiègne.
• Apprenti-joueur de jeu de rôle cherche maître expérimenté pour initiation. Eric Alard, ILM l'Essartan, 38250 Villard de Lans. Tél. : (76) 95.06.87.
• R. Pelletier vend des cassettes Atari de Video Chess et Starmaster. 203, square Renoir, 78190 Trappes.
• Il recherche des programmes pour sa TI 57, et des adresses de club dans la

région Pas de Calais. Ou encore (*décidemment, il recherche beaucoup de choses !*) des amateurs pour créer un club. Alain Dubal, 62, route de Lille, 62133 Annay sous Lens.

• Possesseur d'un ORIC 1, Thomas Ronzière voudrait échanger des programmes (par correspondance). La Palud, Domancy, 74700 Sallanches.

• Recherche partenaires bridgeurs (amateurs éclairés, 5e majeure) en vue de faire un quatrième éventuel et occasionnel pour parties « relax ». Jacques Veran. Tél. : 340.46.32 (matin ou soir après 20 h). Il recherche également des joueurs d'Othello/reversi de bon niveau en vue d'élaboration stratégie de jeu.

• Johan Robson recherche des amateurs de jeux de rôle et d'aventure pour jouer et former un club dans la région de Chartres. 6, rue Michel-Vintant, 28110 Lucé. Tél. : (37) 34.37.52.

AVIS... DES CLUBS

• Du nouveau dans le Shogi. L'Association française de Shogi vient de naître. Elle se veut le trait d'union entre les joueurs (physiques et par correspondance) ; mais aussi entre les joueurs français et étrangers. Elle sera d'ailleurs présente au prochain tournoi d'Utrecht les 8 et 9 octobre. 18, rue de la Palestre, 95000 Jouy le Moutier.

• L'Ordre des Simulateurs Tournaisiens (OST) est un nouveau club belge où sévissent les jeux de rôle. Réunion tous les vendredi à partir de 21 heures. Thierry Lacroix, Magasin Logic, rue tête d'Argent, 3, B-7500 Tournai. Tél. : (069) 23.25.57.

Ce même magasin se fait le porte-parole du premier championnat des jeux de l'esprit du Tournaisis, qui se déroulera le 17 septembre. Les concurrents choisiront trois jeux parmi les six disciplines suivantes : échecs, dames, Scrabble, Monopoly, Master Mind, Puissance 4. De nombreux lots en perspective.

• La *Voce Diplomatica*, comme son nom le sous-entend, est le fanzine d'un club italien de Diplomacy. Des tournois par correspondance (12 F par tournoi) sont organisés avec des joueurs de toute l'Europe (les vainqueurs sont gratifiés de wargames). La *Voce* existe en version française ! Frederico Paradisi, Viale Matteotti, 23, Piombino (Li) Italie.

• Tremblez orcs et trolls, fuyez panzer-divisionen ! La Guilde des Saigneurs vous défie ! Nouveau club de jeux de stratégie et tactique où l'on pratique wargames et jeux de rôle. Repaire social, 9, allée Joinville, Appt 745, 80000 Amiens.

• Dragon et Sorcellerie est le nouveau club roannais qui se réunit au Centre social Jean-Michel, rue Branly, 42300 Roanne. On y joue à D & D, Third Reich, Diplomacy, Les 4 dernières batailles de Napoléon, etc. Réunions le samedi après-midi. Eric Maliska. Tél. : (77) 71.63.04.

• La 10e convention française de Science-Fiction aura lieu cette année à Rambouillet, dans les Yvelines, au CML, situé square Kennedy. Au programme : livres, revues, vidéo, exposition de peinture, ventes aux enchères... et un jeu de rôle. Jean-Pierre Marché, 19, rue du Muguet, 78120 Rambouillet.

• La société de chasse des bons-vivants, SCBV, pour les intimes, est le nom d'un nouveau club de *Killer* (voir le n° 21). Nous retournons à son responsable « l'expression piégée de nos sentiments meurtiers les meilleurs ». M. Boehm, 253, chemin de la Hunière, 91120 Palaiseau-Lozère.

• Les stages de bridge sont un formidable moyen de s'initier ou de se perfectionner, pendant les vacances. La Fédération française organise des stages de bridge aux Arcs (Haute-Savoie). Il est encore temps de s'inscrire : 73, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly.

• Le club PLM-St-Jacques fait de même, mais à Tignes. 17, bd St-Jacques, 75014 Paris.

AVIS... DES RADIOS

A part France Inter, sur les grandes radios, on le sait, les jeux de réflexion n'existent pas. En effet, dans l'émission *Inter Sidéral*, Philippe Manœuvre et Patrice Cresta proposent un jeu de rôle joué en direct par téléphone avec les auditeurs. Tous les vendredis de 22 h 15 à 23 h.

Avec les radios libres, fleurissent, enfin, de vraies émissions sur les jeux. Radios libres, faites-vous connaître, ... animateurs, écrivez-nous !

• à Grenoble. « Echec aux trolls », sur R.K.S., 97 MHz (Tél. : (76) 09.09.09). Emission sur les wargames, jeux de rôle et grands classiques : informations et parties en direct. Tous les mardis de 21 h à 23 h. Animateurs : Gilles Roquefeuil et J.P. Pondepeyre.

• à Paris. « Echecs, c'est bath », sur radio O.K. Service, 101,2 MHz (Tél. : 874.66.14). Parties commentées, problèmes, informations-échecs, interviews de personnalités... Tous les jeudis de 21 h à 23 h. Animateurs : Paul de Trentinian et Agnès Poiroux.

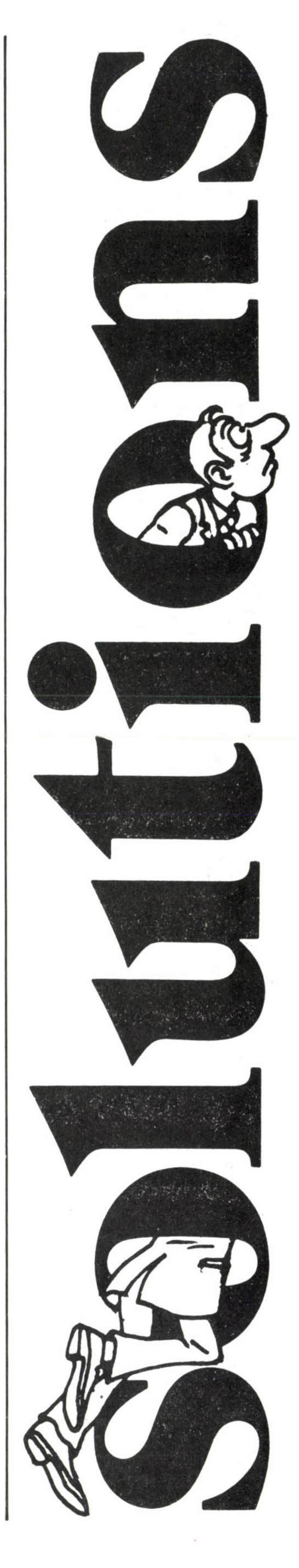
• à Poitiers. « Viens, on va jouer », sur Radio Poitiers Ouest, 103,5 MHz ; bientôt changement de fréquence 90 MHz (Tél. : (49) 58.59.55) : jeux de réflexion, wargames, jeux électroniques, jeux de rôle. Tous les vendredis de 17 h 30 à 18 h 30. Animateur : David Dufresnes.

AVIS... DES BOUTIQUES

• Rectificatif du précédent numéro. La boutique A vous de Jouer à Lyon précise que son numéro de téléphone est : (7) 860.88.49.

• Jeux Descartes quitte Nuggets et l'avenue George-V, pour s'installer dans de nouveaux locaux : 15, rue Montalivet, 75008 Paris.

• Ouverture de Colegram, 72, rue Aimé-Ramon, 11000 Carcassonne. ●



PAGE 5

Othello :
Ce petit problème a été composé par François Pingaud, champion de France 1981.
Premier coup noir : 1. F1 ! ; 2. G1 ; 3. A2 ; 4. A1 ; 5. B1, etc. ou 4. (E8, D8, C8) ; 5. A7 ; 6. B2 ou B7, etc. ou 2. (E8, D8, C8) ; 3. B1 : 4. B2, etc.

PAGES 39 A 41

Questions de logique :

Des Centauriens et des couleurs :

1. Véridique et Menteur
A a prononcé une phrase de nature différente de celle prononcée par B. Donc B a changé de couleur. Il a dit la vérité. B est le Véridique. Puisque l'un est Véridique et l'autre Menteur.
2. Lunettes ou pas lunettes ?
Si A est le Véridique et B le Changeant, B n'a pas changé de couleur. Si A est le Changeant et B le Véridique, A a menti et B a changé de couleur. Il faut des lunettes pour pouvoir trancher entre les deux cas.
3. Qui est le menteur ?
A ne peut pas être le Véridique. Que le Véridique soit B ou C, dans les deux cas, il affirme avoir changé de couleur à la première affirmation, qui est donc fausse. A est le Menteur. Avec vos lunettes, vous auriez pu en outre savoir qui était le Véridique, en regardant qui de B ou C avait changé de couleur.
4. Quel sexe ?
Lorsque seules des affirmations vraies ou fausses sont prononcées, seuls les Véridiques et les Menteurs changent de couleur. Partons de l'hypothèse que les trois affirmations sont chacune, ou vraies, ou fausses. Dans cette hypothèse, comme il n'y a pas de Menteur, il y aurait un Véridique. Et comme ce Véridique a changé une seule fois de couleur, il y aurait une affirmation fausse, et deux vraies.
Les deux premières affirmations sont, ou fausses toutes deux, ou vraies toutes deux. L'affirmation fausse serait donc la troisième, les deux premières étant vraies. Mais dans ce cas, la troisième affirmation serait vraie. Donc l'hypothèse de départ est fausse.
Il y a parmi les trois affirmations au moins une affirmation contradictoire, qui ne peut être que la troisième, les deux premières affirmations étant vraies. A et C sont des Fous. B est un Changeant ou un Véridique.
5. Bègue et myope ?
Les quatre phrases prononcées ne peuvent être que vraies ou fausses. D'après les changements de couleur des Centauriens, il y a deux Véridiques et deux Menteurs. Si A et C étaient deux Véridiques, A et C ne seraient pas myopes. Comme il y a au moins deux myopes, B et D seraient myopes. Comme B et D mentent, B serait myope mais pas bègue et D serait bègue et myope. Il n'y aurait donc pas deux Centauriens parmi les quatre qui auraient les mêmes caractéristiques.
Les deux Véridiques sont donc B et D. B est bègue et myope.

6. Les rouges et les bleus
Compte-tenu des affirmations prononcées, le Changeant ne peut pas changer de couleur. Il était donc bleu au départ, comme le Fou. Le Véridique et le Menteur étaient rouges au départ. Comme ils sont bleus à la fin, c'est qu'ils ont entendu un nombre impair d'affirmations, vraies pour le Menteur, fausses pour le Véridique.
Seul C peut être le Véridique. Il était rouge avant que D prononce sa phrase. La quatrième affirmation est donc fausse. La première affirmation ne peut être vraie. Comme il y a un nombre impair d'affirmations vraies, seule la troisième affirmation est vraie.
La quatrième affirmation étant fausse et D étant bleu au moment où il prononce sa phrase, D n'est pas le Fou. Comme par hypothèse D n'est pas le Changeant, il est le Menteur. B ne peut pas être le Changeant, car son affirmation serait vraie. Donc B est le Fou.

7. Les époux
Un Centaurien a changé cinq fois de couleur et un autre, une fois. C'est donc qu'il y a un seul Véridique et un seul Menteur et, soit cinq affirmations vraies et une fausse, soit cinq affirmations fausses et une vraie.
S'il y avait cinq affirmations fausses, par exemple les cinq premières, A serait l'époux de B, B celui de C, C celui de D et D celui de E (voir les tables de vérité de l'implication dans *J & S* n° 20, page 101). La famille comprendrait cinq personnes. Il en serait de même quelles que soient les cinq affirmations fausses compte-tenu de la symétrie des six affirmations. Il y a donc cinq affirmations vraies et une fausse.
Les quatre premières affirmations ne peuvent être fausses. L'examen successif de ces hypothèses conduit à des impossibilités.
Les cinquième et sixième affirmations peuvent chacune être fausses. Dans les deux cas, A est l'époux de F.

Le paradoxe de Newcomb
Le raisonnement qui amène le Commandant à choisir les deux boîtes est le suivant : « Je suis seul dans cette pièce. Hyuh est parti. Il ne peut plus changer le contenu des deux boîtes. Que je prenne une boîte ou deux boîtes ne changera rien. Je prends donc les deux boîtes. »
Son second raisonnement est le suivant : « Hyuh peut prévoir le choix que son interlocuteur va effectuer. Chaque fois qu'un de ses visiteurs a pris les deux boîtes, la boîte opaque était vide. Chaque fois qu'un de ses visiteurs a pris la boîte opaque, il est reparti avec la perle de deux carats. Je fais donc comme eux et prends la seule boîte opaque. »
Comme on le voit, ces deux raisonnements aboutissent à des conclusions parfaitement contradictoires. Et pourtant, ils paraissent inattaquables tous deux. Quelle est l'explication de ce paradoxe ? Amis lecteurs, faites-nous parvenir vos réponses.

PAGES 42 ET 43

Le Chemin des étoiles :

1. Le double d'Aristote est-il un hologramme ?

Comme d'habitude, pour que les problèmes aient un sens, nous supposerons que la première affirmation, précisant le nombre d'affirmations vraies, est vraie.
Nous avons vu dans les n° 16 et n° 18 les tables de vérité de la conjonction, qui se note « $\wedge$ », et se lit « et ».
Appelons :
A : le double d'Aristote est un hologramme.
B : le double d'Aristote est l'émanation d'une entité extérieure au vaisseau.
C : le double d'Aristote est l'émanation d'Enigma.
Le problème se note :
$A \wedge B$
$A \wedge C$
Une seule affirmation est vraie. S'il s'agit de la première, A et B sont vrais tous deux. S'il s'agit de la seconde, A et C sont vrais tous deux. Dans les deux cas, A est vrai. Le double d'Aristote est un hologramme.

2. Le double d'Aristote aidera-t-il à reprendre en main le contrôle de l'astronef ?
Nous avons vu dans les n° 17 et n° 19, les tables de vérité de la disjonction inclusive, qui se note « V », et se lit « ou ».
Appelons :
D : le double d'Aristote n'aidera pas à reprendre le contrôle de l'astronef.
Le problème se note :
$C \vee D$
$B \vee C$
Une seule affirmation est vraie. Or, d'après le premier problème, on sait que, soit B, soit C, est vrai. C'est donc la seconde affirmation qui est vraie. La première affirmation est fausse. C et D sont faux tous les deux. Le double d'Aristote aidera à reprendre le contrôle de l'astronef.

3. Le carburant arrive-t-il aux propulseurs ?
Appelons :
E : la connexion que Pierrot a rétablie va permettre à Enigma de trouver les pannes.
F : d'autres connexions doivent aussi être rétablies.
G : le carburant n'arrive plus aux propulseurs photoniques.
Le problème se note :
$E \vee F$
$C \wedge G$
$F \wedge G$
Deux de ces affirmations sont vraies et une est fausse. On sait que la première affirmation du second problème est fausse, donc que C est faux. C'est donc la deuxième affirmation du présent problème qui est fausse, les deux autres étant vraies. Comme la troisième affirmation est vraie, G est vrai.
Le carburant n'arrive plus aux propulseurs photoniques.

4. Enigma reprendra-t-il le contrôle du vaisseau ?
Rappelons que nous avons vu la négation dans les numéros 11, 18 et 19, qu'elle se note « $\neg$ » et se lit « non ».
Appelons :
H : toutes les connexions à rétablir sont sous le tableau de bord.
J : Enigma reprendra le contrôle du vaisseau lorsque toutes les connexions seront rétablies.
$\neg B$
$\neg F \vee H$
$\neg H \vee J$
Deux de ces affirmations sont vraies. D'après le second problème, C est faux. D'après le premier problème, B est donc vrai. $\neg B$ est faux. Les deux dernières affirmations de ce quatrième problème sont donc vraies. D'après le troisième problème, F est vrai. $\neg F$ est faux. Puisque la deuxième affirmation de ce quatrième problème est vraie, H est vrai. $\neg H$ est faux. D'après la troisième affirmation, qui est vraie, J est vrai. Une fois les connexions rétablies, Enigma reprendra le contrôle du vaisseau.

5. Que faut-il faire ?
Nous avons vu dans le n° 21 la disjonction exclusive, qui peut se noter « W », et se lit « de deux choses l'une : ou bien... ou bien... ».

Appelons :
K : il faut changer le clinosondeur.
L : l'astronavigateur est endommagé.
M : il reste trois connexions à rétablir dans le distorseur solénoïdal.
Le problème se note :
H W K
K W ¬L
L W M
Les trois affirmations sont vraies. D'après la première affirmation, H étant vrai, K est faux. D'après la seconde affirmation, K étant faux, ¬L est vrai. D'après la troisième affirmation, L étant faux, M est vrai. Il ne faut pas changer le clinosondeur. L'astronavigateur n'est pas endommagé. Il reste par contre trois connexions à rétablir dans le distorseur solénoïdal.
L'arrivée du carburant ayant été réparée, on sait d'après le quatrième problème qu'une fois ces connexions rétablies, Enigma reprendra le contrôle du vaisseau.
A suivre...

PAGE 54

Le trio (par Claude Abitbol) :

La seule possibilité est : André au piano, Bernard et Claude à la guitare.
(Pour les matheux signalons que c'est une fonction de Boole d'ordre 3, degré 3).

PAGE 54

Le code secret (par Claude Abitbol) :

Trois nombres sont possibles : 93 645 ; 54 756 ; 15 687 ;
un carré ne se termine pas par un 7 ; et s'il se termnine par 5, il se termine par 25. Donc le seul qui soit un carré est : 54 756 (= 234^2). C'est le code secret.

PAGE 54

Les invitations du représentant (par Louis Thépault) :

Regardons l'ordre des 5 premières fiches au bout des 16 premières semaines, les 4 dernières fiches n'ayant pas bougé :

semaine	ordre des fiches				
1	1	2	3	4	5
2	2	1	3	4	5
3	1	3	2	4	5
4	3	1	2	4	5
5	1	2	4	3	5
6	2	1	4	3	5
7	1	4	2	3	5
8	4	1	2	3	5
9	1	2	3	5	4
10	2	1	3	5	4
11	1	3	2	5	4
12	3	1	2	5	4
13	1	2	5	3	4
14	2	1	5	3	4
15	1	5	2	3	4
16	5	1	2	3	4

On s'aperçoit que le 2[e] arrive pour la 1[re] fois au premier rang la 2[e] semaine ; le 3, la 4[e] semaine ; le 4, la 8[e] semaine ; le 5, la 16[e] semaine.
Donc, la fiche n arrive pour la 1[re] fois au premier rang à la (2^{n-1}) semaine. Le 9 sera invité lors de la 256[e] semaine (2^8) c'est-à-dire dans presque 5 ans !

PAGE 55

A saute-chiffres (par Louis Thépault) :

Voici une solution possible, des 15 sauts. En rouge, le pion à déplacer.

Saut \ Position des pions								
		7	6	5	4	3	2	1
1	5	7	6		4	3	2	1
2	5	7	6	2	4	3		1
3	5	7		2	4	3	6	1
4		7	5	2	4	3	6	1
5	2	7	5		4	3	6	1
6	2	7	5	3	4		6	1
7	2	7	5	3	4	1	6	
8	2	7	5		4	1	6	3
9	2	7	5	1	4		6	3
10	2		5	1	4	7	6	3
11	2	1	5		4	7	6	3
12	2	1	5	3	4	7	6	
13	2	1	5	3	4		6	7
14	2	1		3	4	5	6	7
15		1	2	3	4	5	6	7

PAGE 55

Calculatrice insolite (par Louis Thépault) :

Chaque chiffre de la calculatrice est composé de segments. Le chiffre 1 comporte 2 segments, le chiffre 2, 4 segments, le chiffre 3, 5, etc. En regardant les chiffres de la première addition, colonne de droite au-dessus du trait d'addition, on remarque que si il y a un nombre impair de segments d'une position donnée (première horizontale par exemple), ce segment apparaît dans le résultat ; par contre, s'il y a un nombre pair de segments ou qu'il n'y en a pas, ce segment n'apparaît pas dans le résultat.
Exemple :

9 + 2 + 4 + 0 = 5

On peut vérifier dans les cinq autres colonnes cette caractéristique.
En l'appliquant dans la seconde addition, on obtient pour résultat le prénom HUGUES...

HUGUES

Décidément, elle est bizarre cette calculatrice !

PAGE 55

Point ou Chiffre (par Louis Thépault) :

A. 23 + 45 = 68 ou 23 + 56 = 79
13 × 6 = 78
2 × 34 = 68
B. 86 − 54 = 32 ou 97 − 65 = 32 (remarquons que c'est en fait l'inverse de la première égalité).
86 × 5 = 430

PAGE 55

Mots croisés-anagrammes (par Jean Lacroix) :



PAGES 56 A 58

Le Tour de France (par Louis Thépault) :

Le prologue :
Paul est le 6[e] coureur à partir (140 — 133 — Raoul).
Depuis le départ du 1[er] coureur jusqu'à celui de Paul, il s'est écoulé cinq fois l'intervalle de temps séparant deux départs consécutifs.
Cet intervalle est donc égal à une minute et douze secondes. Quand le dernier coureur est parti, il s'est écoulé depuis le départ du premier 139 fois cet intervalle, soit 166 min et 48 s soit 2 h 46 min 48 s.
Le dernier coureur est parti à 17 h 46 min 48 s.

Le contre la montre par équipe :
Les 10 numéros des coureurs d'une même équipe sont de la forme : A1, A2, A3... [A + 1] 0, A étant un nombre à un ou deux chiffres. Le nombre AI ($1 < I \leqslant 10$) peut s'écrire 10 A + I.
La somme minimale de quatre numéros des coureurs d'une même équipe est s = (10A + 1) + (10A + 2) + (10A + 3) + (10A + 4) = 40A + 10 et la somme maximum est S = (10A + 10) + (10A + 9) + (10A + 8) + (10A + 7) = 40A + 34.
La somme des quatre numéros est divisible par trois d'entre eux.

Appelons a, b, c les quotients obtenus en divisant cette somme par les trois numéros diviseurs qui sont différents. On a donc $a \neq b \neq c$.
De plus, comme aucun numéro n'est le double d'un autre, aucun des diviseurs a, b, c ne sera double d'un des deux autres (remarque 1).
La valeur maximun des trois diviseurs est

$$\frac{40A + 34}{10A + 1} = 4 + \frac{30}{10A + 1}$$

Pour $A \geqslant 2$, la valeur maximale entière pour a, b, c est 5.
Pour $A \geqslant 2$, la valeur minimale pour a, b, c est 3. Les trois seules valeurs possibles sont donc 5, 4, 3. Or la valeur maximale autorisée pour $\frac{a}{c}$ est $\frac{30}{21} = 1,428$ et on a $\frac{5}{3} = 1,66$ (hypothèse à rejeter).
Donc $A = 1$
valeur maximum pour a, b, c : 6 ;
valeur minimum pour a, b, c : 3 ;
valeurs extrêmes de la somme : 50 et 74 ;
valeur maximum autorisée pour $\frac{a}{c} = \frac{20}{11}$ soit : 1,81 (6 et 3 incompatible).
Les deux seules possibilités pour a, b, c sont donc 3, 4, 5 ou 4, 5, 6. Mais dans chacun des cas, les multiples communs sont les mêmes, ce sont les multiples de 60. Entre 50 et 74, il n'y en a qu'un : 60 lui-même.

Ce qui donne : somme des 4 numéros = 60. Les numéros des trois compagnons de Paul s'obtiennent par division avec 3, 4, 5 soit : 20, 15 et 12 et celui de Paul par différence :
$60 - (20 + 15 + 12) = 13$. Paul avait le n° 13.

Les pavés du Nord :
Désignons par x la longueur de l'étape. La borne 104 située dans le dernier tiers, est soit avant, soit après la borne $\frac{3x}{4}$.
Supposons-la après.
Les x/15 km de pavés sont situés avant le 104ᵉ kilomètre. Or jusqu'au 104ᵉ kilomètre, il y a 5 km de pavés et on a :
$x/15 < 5 \Rightarrow x < 75$ km (hypothèse à rejeter). Donc la borne $\frac{3x}{4}$ est après la borne 104.
Jusqu'au 104ᵉ km, il y a 5 km de pavés.
Entre le km 104 et le km $\frac{3x}{4}$, il y en a au maximum $\frac{3x}{4} - 104$.
On a donc $5 + \frac{3x}{4} - 104 \geqslant x/15$;
soit $\frac{41x}{60} \geqslant 99 \Rightarrow x \geqslant 144,88$ km.
On sait que le km 104 est dans le dernier tiers. La distance maximum est donc : $x = 104 \times 3/2 = 156$ km. Soit 150,44 à 5,56 km près ou arrondi, 150 km à 6 km près.

Le grand prix de la montagne :

Les écarts entre deux coureurs qui se suivent au passage d'un col sont de deux points sauf entre le 1ᵉʳ et le 2ᵉ et cet écart croît avec l'importance du col et entre le 3ᵉ et 4ᵉ du col de 3ᵉ catégorie. Le maximum de points possible pour un coureur avec une place de premier et une place de quatrième est donc obtenu pour une place de premier dans le col hors catégorie et une place de 4ᵉ dans le 3ᵉ catégorie et de deuxième dans les deux autres cols soit :
$25 + 16 + 12 + 3 = 56$ pts.

Le minimum de points possible pour Paolo 4ᵉ dans le 2ᵉ catégorie est d'être le premier dans le 3ᵉ catégorie et troisième dans les deux autres. Soit :
$18 + 14 + 8 = 48$ pts.

Or Paolo avait 7 pts d'avance le matin de l'étape et le soir Raoul le dépassait. Raoul a donc obtenu au moins 8 pts de plus que Paolo.

Les seules possibilités sont donc celles décrites ci-dessus.
Si A est le coureur 2ᵉ dans le hors catégorie et B le 4ᵉ, on obtient donc le tableau suivant :

	H.C	1ʳᵉ cat.	2ᵉ cat.	3ᵉ cat.
Raoul	1ᵉʳ	2ᵉ	2ᵉ	4è
Paolo	3ᵉ	3ᵉ	4ᵉ	1ᵉʳ
A	2ᵉ			
B	4ᵉ			

On en déduit : A, 4ᵉ dans le 1ʳᵉ catégorie, et B 1ʳᵉ dans le 1ʳᵉ catégorie. Et, A, 1ᵉʳ dans le 2ᵉ catégorie et B 3ᵉ dans le 2ᵉ catégorie et on obtient pour A et B les 2 possibilités suivantes : A = 53 pts et B = 50 pts ou A = 51 pts et B = 52 pts.
Miguel a dépassé Juan. Il a donc obtenu au moins deux points de plus que lui. La possibilité à retenir est la première. Le coureur A est Miguel et B est Juan ce qui donne :

Place \ Col de	Allos 2ᵉ cat.	Cayolle 3ᵉ cat.	Arche 1ʳᵉ cat.	Vars H.C.
1ᵉʳ	Miguel	Paolo	Juan	Raoul
2ᵉ	Raoul	Miguel	Raoul	Miguel
3ᵉ	Juan	Juan	Paolo	Paolo
4ᵉ	Paolo	Raoul	Miguel	Juan

La journée de repos :

Réécrivons les trois premières propositions de Raoul en repérant chaque couleur par son initiale :

V R N B J
B N V J R
J B N R V

Si d'une proposition à l'autre, les couleurs bien placées sont différentes cela ferait $3 \times 2 = 6$ couleurs différentes pour les trois propositions, or il n'y en a que cinq. L'une d'elles a donc été bien placée deux fois. Seul le N présente cette particularité (deux fois dans la 3e colonne). Donc N est en troisième position.

Dans la 2e proposition, N et V mal placées. Les deux couleurs bien placées sont donc soit B et J, soit B et R, soit J et R qui donnent les trois possibilités : B.NJ., B.N.R, ..NJR.

B.N.R est incompatible avec la première proposition de Raoul ; B.NJ. donnerait B R N J V ;

..NJR donnerait V B N J R, cette dernière donnant deux couleurs communes avec la 4e proposition de Raoul alors qu'il n'y en a qu'une.

Reste donc la deuxième proposition qui donne : Bleu - Rouge - Noir - Jaune - Vert.

L'échappée internationale :

Désignons chaque coureur par l'initiale de sa nationalité. Plaçons le Portugais P et l'Italien I. Il y a deux positions pour l'Allemand A intercalé et pour chacune de ces positions, plaçons le Belge B qui le précède de 4 places.

1. B - - P A - I
2. B - P - A I

I est entre le Luxembourgeois L et le Suisse S séparés par quatre coureurs. Ces deux cas engendrent les quatre cas ci-dessous :

3. a. B - - P A L I - - - S
   b. B - L P A - I S
   c. B - P L A I - - S
   d. B L P - A I S

• Le cas a est à éliminer (11 coureurs).

• Le cas b aussi. L'Espagnol E et le Norvégien N qui se suivent ne peuvent être placés qu'à l'extrême gauche ou à l'extrême droite. Il reste pour le Hollandais H et le Français F deux places séparées par trois coureurs (incompatible avec l'énoncé).

• Pour le cas d, il y a une place libre entre P et A, qui ne peut être occupée par H, F, N ou E.

• Reste le cas c. Entre I et S, ne peuvent se placer que N et E, et H et F entourent B, donnant l'ordre H B F P L A I N E S. Et c'est le Hollandais qui mène le bal.

Les Champs Elysées :

Soient u la vitesse des coureurs dans la montée ; v dans la descente et m, la distance du haut de l'avenue à l'endroit M où j'étais placé.

Pour aller de M en montée à M en descente, le coureur de tête a roulé pendant le temps $\frac{m}{u}$ et $\frac{m}{v}$

Celui de queue a parcouru durant ce temps 120 mètres à la vitesse u.

On a donc : $\frac{m}{u} + \frac{m}{v} = \frac{120}{u}$ (1)

Pour aller de M en montée à M en descente, le coureur de queue a roulé pendant le temps $\frac{m}{u}$ et $\frac{m}{v}$

Le coureur de tête a parcouru durant ce temps 200 mètres à la vitesse v.

On a donc : $\frac{m}{u} + \frac{m}{v} = \frac{200}{v}$ (2)

De (1) et (2), on tire

$\frac{120}{u} = \frac{200}{v} \Rightarrow u = \frac{120v}{200} = \frac{3v}{5}$

(2) devient $\frac{5m}{3v} + \frac{3m}{3v} = \frac{200}{v}$

$8m = 3 \times 200 \Rightarrow m = 75$ mètres.

J'étais à 75 m du haut de l'avenue.

Histoire de braquets :

Le développement enroulé par Simon est compris entre 7,165 m et 7,175 m.

Si A est le nombre de dents à l'avant et B celui du pignon arrière, on a :

$\frac{7,165}{0,68\pi} < \frac{A}{B} < \frac{7,175}{0,68\pi}$

$3,353 < \frac{A}{B} < 3,359$ (1)

On a $A < 53$ dents et donc

$B < \frac{53}{3,359} = 15,77$

Le nombre de dents B du pignon arrière est donc au plus égal à 15. C'est un nombre entier. Pour chaque valeur entière de B inférieure ou égale à 15, déterminons les fourchettes de A données par la double inéquation (1). On obtient le tableau :

B	3,353.B	3,359.B
15	50,295	50,385
14	46,942	47,026
13	43,589	43,667
12	40,236	40,308
11	36,883	36,949
10	33,530	33,590
9	30,177	30,231
8	26,824	26,872
etc.		

A est aussi un nombre entier. La

seule fourchette donnant à A la possibilité d'être un entier est celle correspondant à B = 14 qui donne A = 47. Vérification : $\frac{47}{14} \times \pi \times 0,68 = 7,17$ m.
Le braquet enroulé par Simon dans l'ascension de la côte est donc un 47×14.

Le palmarès du Tour de France :
Désignons par x le nombre de coureurs ayant remporté le Tour une seule fois, z le nombre de ceux qui l'ont remporté deux fois maximum, y le nombre de ceux qui l'ont remporté trois fois maximum. Un l'a remporté 4 fois et deux cinq fois. 44 coureurs ont remporté l'épreuve et on peut donc écrire :
$z = 44 - 2 - 1 - x - y$ soit
1. $z = 41 - x - y$
2. $y = 41 - x - z$
Répertorions le nombre des tours gagnés selon que l'on prend z ou y comme inconnue.

Nbre de coureurs	Victoires personnelles	Nbre de tours
x	1	x
z	2	2z
41 – x – z	3	123 – 3x – 3z
1	4	4
2	5	10
44		69

Nbre de coureurs	Victoires personnelles	Nbre de tours
x	1	x
41 – x – y	2	82 – 2x – 2y
y	3	3y
1	4	4
2	5	10
44		69

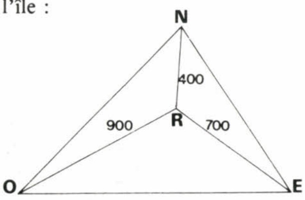
Du 2e tableau, on déduit :
$96 - x + y = 69 \Rightarrow x = 27 + y$
x vaut donc au moins 27. Comme il y a 44 coureurs à avoir gagné l'épreuve, on peut donc dire que le nombre de coureurs x ayant remporté l'épreuve une seule fois est supérieur au nombre de coureurs l'ayant remporté au moins deux fois.

Du 1er tableau, on déduit :
$137 - 2x - z = 69$
$2x = 68 - z \Rightarrow x = 34 - \frac{z}{2}$
x est aussi le nombre de tours remportés par un coureur ne l'ayant gagné qu'une fois. On a x au plus égal à 34 ; et comme il y a eu au total 69 éditions, on peut affirmer que le nombre de tours remportés par des coureurs ne l'ayant gagné qu'une seule fois est inférieur au nombre de tours remportés par des coureurs l'ayant gagné au moins deux fois.

Nous remercions Xavier Louy, de la Société du Tour de France pour les renseignements techniques qu'il nous a fournis.

PAGES 60 ET 61

Les 10 petits nègres (par Marie Berrondo) :
Premier assassinat :
Considérons le triangle formé par l'île :



Nous avons d'une part :
OE < OR + RE
EN < NR + RE
NO < NR + RO
d'où (par addition) : tour de l'île < 2 (900 + 400 + 700) ; ou, tour de l'île < 4000 m.
et d'autre part :
OR + RE < ON + NE
ER + RN < EO + ON
NR + RO < NE + EO
D'où (par addition) :
2 (900 + 400 + 700) < 2 × tour de l'île
2000 < tour de l'île.
Il résulte donc que le tour de l'île est compris entre 2 et 4 km. Le seul invité intéressé par une telle marche est Anthony Marston. Il est donc le premier assassiné.

Second assassinat :
x = nombre total de marches
Quand Rogers monte, l'escalier s'élève de :
x – 20 marches en 60 secondes
Quand Madame monte, l'escalier s'élève de :
x – 16 marches en 72 secondes.
Sa vitesse est donc de 4 marches en 12 secondes soit 1 marche en 3 secondes.
En 60 secondes il s'élève de 20 marches.
Donc, du rez-de-chaussée à la chambre des Rogers, il y a : 20 + 20 = 40 marches.

Troisième assassinat :
Si le 5e personnage est un démon il dit vrai dans la 1re partie de sa phrase, donc la 2e partie de sa phrase sera vraie aussi.
Si ce 5e personnage est un ange, il ment dans la 1re partie de sa phrase, donc la 2e partie de sa phrase, sera vraie.
Dans tous les cas, nous savons que les 3e et 4e personnages sont des êtres du même type.
Si ce sont tous deux des démons les 1er et 2e personnages le sont aussi (d'après les propos du 3e). Mais le 1er est un ange (d'après les propos du 4e). D'où une contradiction.
Si les 3e et 4e personnages sont tous deux des anges, le 1er est un diable et le 2e un ange. C'est donc le chemin du milieu qu'il faut prendre pour aller directement au paradis.

Quatrième assassinat :
Les tomates en conserves ont pu être rangées ainsi dans un cageot carré :

15	o	o	o	o	o	o	o	o
14	o	o	o	o	o	o	o	o
11	o	o	o	o	o	o	o	o
9	o	o	o	o	o	o	o	o
7	o	o	o	o	o	o	o	o
5	o	o	o	o	o	o	o	o
3	o	o	o	o	o	o	o	o
1	o	o	o	o	o	o	o	o

Il y avait donc huit tomates dans une rangée.
La propriété sous-adjacente est :
$1+3+5 \ldots + (2n-1) = n^2$
Soit x l'année de l'histoire, on a :
$1+3+5+\ldots+x = \frac{(x+1)^2}{4} = 940\,900$
d'où $x = 1+2\times\sqrt{940\,900} = 1939$
Le roman a été écrit en 1939.

Cinquième assassinat :
Soit N le nombre total de chocolats :
Part de Miss Brent : $5 + \frac{N-5}{5}$ (1)
La part de son voisin de gauche :
$10+\frac{1}{5}\left[N-\left(5+\frac{N-5}{5}\right)-10\right]$ (2)
(1) = (2) et on a: N = 80
d'après (1), la part de chacun est
$= 5+\frac{80-5}{5} = 20$
Miss Brent a donc partagé ses chocolats entre 4 personnes ; elle a oublié une personne ! Est-ce pour cela qu'elle fut tuée ?...

Sixième assassinat :
Soit N l'année de la naissance du juge
N2 la somme des 4 chiffres correspondants
La somme de tous les nombres à 3 chiffres obtenus à partir de ces 4 est de :
$3!\,(100+10+1)\times N2 = 2\times3\times3\times37\times N2$
$2x = \frac{2\times3\times3\times37\times N2}{9\times10} \Rightarrow x = \frac{37\times N2}{10}$
N2 et un multiple de 10
N2 = 10 : solution impossible
N2 = 20. Le juge avait 74 ans. Il était né en 1865.

Septième assassinat :
Soient a, b, l et v, les niveaux de panique respectifs de Armstrong, Bloore, Lombard et Véra. Nous avons :
$v > l$
$v + l = b + a$
$a + v < b + l$
On déduit alors : $v > b > a > l$
C'est Armstrong qui a immédiatement moins peur que Bloore. C'est lui la 7e victime.

Huitième assassinat :
Soit x l'avance pour 3 heures, en minutes. Différence des temps marqués une heure après l'arrivée générale :
$\frac{x}{3} + \frac{11}{5} = \frac{5x+33}{15}$ minutes
Au bout de 95 heures et 30 minutes, l'avance sera de 12 heures, soit 720 minutes. D'où l'équation :
$95{,}5 \times \frac{5x+33}{15} = 720$
$5x+33 = 113 \Rightarrow x = 16$
La montre de Bloore avançait de 16 minutes toutes les 3 heures, depuis qu'il se trouvait sur l'île du Nègre.

Neuvième assassinat :
REVOLVER comporte huit lettres avec 3 répétitions (R, E, V). Cela fait :
$\frac{8!}{2!\times2!\times2!} = 7! = 5040$
combinaisons possibles des lettres.
Donc : $\frac{60s}{20} \times 5040 = 15120$
secondes soit 4 heures 12 min.
Il était donc 16 h 12 minutes quand Véra se saisit du revolver.

L'assassin :
Le « nombre magique » était 65 et les deux carrés magiques complets sont :

18	24	5	6	12
10	11	17	23	4
22	3	9	15	16
14	20	21	2	8
1	7	13	19	25

15	18	21	4	7
24	2	10	13	16
8	11	19	22	5
17	25	3	6	14
1	9	12	20	23

Les chiffres manquants étaient : 1, 1 - 5,5 - 7,7 - 10 - 18,18 - 21 -22, 23.
On remplaçait par les lettres de l'alphabet selon leur ordre : A, A - E,E - G,G - J - R,R - U - V - W. Et en mettant dans l'ordre, on trouvait JUGE WARGRAVE.
Ah ! Mais alors... Nous vous conseillons, si ce n'est pas encore fait, de lire (ou relire) ce merveilleux roman, pour connaître le mystère des *10 petits nègres*.

PAGE 63

Complétez... (par Jean Lacroix) :

ENGLOBAS	BAGNOLES
BRAILLER	BRILLERA
PETOIRES	POSTIERE
SECONDER	CEDERONS
GROUPAIS	PRAGUOIS
EGOSILLA	GALLOISE
TORDANTE	DETRONAT
CREVANTE	RECEVANT
MONDAINE	AMIDONNÉ

PAGE 63

Mots croisés (par Jacques Lederer) :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	C	I	N	E	M	A	T	O	G	R	A	P	H	I	E
2	O	R	T	H	O	G	O	N	A	L	E	M	E	N	T
3	R	R	■	O	B	L	I	G	E	■	T	U	S	S	O
4	R	E	I	N	■	O	C	U	L	U	S	■	P	E	U
5	E	S	■	T	A	S	■	L	I	T	■	U	E	M	F
6	C	P	T	E	■	S	■	I	Q	■	A	■	R	I	F
7	T	E	R	E	S	A	■	G	U	■	U	S	I	N	E
8	I	C	■	S	U	■	A	R	E	T	E	■	D	A	C
9	O	T	A	■	T	A	R	A	S	S	■	S	E	T	H
10	N	U	T	R	I	■	A	D	■	A	U	■	S	I	R
11	N	E	G	O	U	S	■	E	C	O	L	E	■	O	E
12	E	U	N	U	Q	U	E	S	■	T	E	■	A	N	T
13	L	S	■	P	■	■	M	■	A	S	■	T	V	■	I
14	L	E	G	I	O	N	E	T	R	A	N	G	E	R	E
15	E	S	U	E	M	R	U	S	N	O	I	V	U	O	N

PAGES 78 ET 79

La cryptographie :

Problème n° 1 :
Avec la clef de substitution : POLYCHROME et la clef de transposition : CLEMENCEAU, on obtenait le clair du message (qui était d'ailleurs une pensée de Georges Clemenceau) :
« LE TACT DANS L'AUDACE EST DE SAVOIR JUSQU'OÙ ON PEUT ALLER TROP LOIN. »

Problème n° 2 :
Grâce à l'indication donnée concernant le nombre de lettres de la clef de transposition : 10, le problème devenait moins difficile.

Les 160 lettres du message dont on connaissait le clair pouvaient s'inscrire sur un tableau de 10 lettres sur 16 lettres de longueur. Soit :

V	G	A
X	G	A
A	G	A
F	A	V
F	V	G
F	A	G
D	D	D
V	G	D
F	X	A
G	G	A
V	V	etc.
F	D	etc.
V	D	etc.
X	F	etc.
V	V	etc.
V	G	etc.

Il fallait chercher avec ces 10 colonnes à obtenir les confirmations caractéristiques du texte clair ; en tenant compte que chaque lettre clair est représentée par un bigramme (2 lettres chiffrées). Si l'on ajoute à cela que l'étude de la fréquence des 160 lettres fait ressortir une prédominance du A et du V, on est en mesure d'affirmer que le E est représenté soit par le bigramme AV soit par le bigramme VA.

Les configurations caractéristiques du clair découpé en tranche de 5 lettres (correspondant aux 10 lettres de la clef) sont les suivantes :

a. 1re ligne ETATD, donne VA ou AV en 1/2 et répétition 3/4-7/8 ;

b. positions de E (VA ou AV) en 2e, 3e et 8 lignes ;

c. 10e ligne LLETT, donne une répétition 1/2-3/4 suivie d'un VA ou AV suivie d'une autre répétition 7/8-9/10.

C'est-à-dire les possibilités :

G A G A A V G G G G
G A G A V A G G G G
A G A G A V G G G G
A G A G V A G G G G
G G G G A V G A G A
G G G G V A G A G A
G G G G A V A G A G
G G G G V A A G A G

d. positions de E (VA ou AV) en 11e et 15e lignes.

C'est l'ensemble de ces configurations qui permet par tâtonnements successifs de résoudre le problème en donnant la clef numérique de transposition : 5 1 4 6 9 3 7 2 8 10 (qui correspondait à une clef littérale numérique introuvable ! : MAINTENANT).

On est alors en mesure de construire le tableau de substitution :

	A	D	F	G	V	X
A	A	V	I	T	E	U
D	R	S	1		3	4
F		B	C	D	F	
G	H	J		L	M	N
V	O	P				
X			7	8	9	

Qu'il est facile de compléter en bonne logique : 2 = DG ; 5 = FA ; G = FX ; K = GF ; Q, W, X, Y = V F, VG, VV, VX ; Z = XA ; et enfin 6 et 0 sont représentés par XD et XX.
En passant, on a découvert sans effort que la clef de substitution était : AVIATEURS (le deuxième A n'étant évidemment pas retranscrit).
On peut alors obtenir le clair de notre cryptogramme :
« LE 14 JUILLET 1983 ON FETERA COMME TOUS LES ANS LA PRISE DE LA BASTILLE ET EN 1989 IL Y AURA UNE EXPOSITION UNIVERSELLE POUR LE BICENTENAIRE DE 1789. »

Problème n° 3 :
En appliquant la méthode des fréquences, on rétablissait sans grandes difficultés le texte clair :
« LES VRAIS ENNEMIS DE LA SOCIETE NE SONT PAS CEUX QU'ELLE EXPLOITE OU TYRANNISE, CE SONT CEUX QU'ELLE HUMILIE. BERNANOS. »
Il y avait été chiffré grâce à un carré particulier inventé par Lord Wolseley. Il contient 25 lettres (le J étant supprimé), il est numéroté selon deux spirales opposées. On y entre les lettres avec une clef (ici la clef était STRATÉGIE) et la lettre de la case centrale est toujours codée par elle-même, les autres lettres étant codées par celles dont la case porte le numéro correspondant à la leur.

1 S	2 T	3 R	4 A	5 E
8 G	9 I	10 B	11 C	6 D
7 F	12 H	K	12 L	7 M
6 N	11 O	10 P	9 Q	8 U
5 V	4 W	3 X	2 Y	1 Z

PAGES 81 ET 82

Les échecs :

Diag. 1 : 1. ... Te3 + ! 2. Df3 (2. f × e3, Dg3 mat) T × f3 + ; 3. g × f3, D × f5 + et 4. ... D × d7. Si 2. g3, T × g3 + ! ; 3. Rh2 (3. f × g3, D × g3 mat), D × f2 + ; 4. Rh1, Tg1 mat.
(Tarjan - K., 1976).

Diag. 2 : 1. ... Dç5 + ! (et non 1. ... D × a8? 2. D × f7 + Rh8 ; 3. Df6 + et si 3. ... Rg8 ; 4. D × g6 + suivi de 5. D × h6 + et 6. D × d2 où Karpov aurait 4 pions de moins !) 2. Rh1, Dd5 + ; 3. Rg1, Td1! et la Dame blanche sera prise.
(Kortchnoy - K., 1981).

Diag. 3 : 1. ... Da2! et après que les blancs auront paré le mat qui menace sur g2 suivra 2. ... Cd2 + puis 3. ... D × f7.
(Olafsson - K., 1980).

Diag. 4 : car c'est une erreur grossière qui perd un pion : 1. T × a7! et si 1. ... D × a7 ; 2. D × e6 + suivi de 3. D × ç8.
(K. - Kortchnoy, 1981).

Diag. 5 : 1. ... Dg1 + ; 2. Rh4 (2. Rh3, Dh2 + ; 3. Rg4, Dh5 mat) Dh2 + ; 3. Dh3 (3. Rg4, Dh5 mat) Df4 + ; 4. Dg4, Dh6 + ; 5. Dh5, D × h5 mat.
(Braga - K., 1982).

Diag. 6 : 1. Td8 +, Rh7 (1. ... Fe8 ; 2. T × e8 +, Rh7 [2. ... D × e8 ; 3. D × e8 +, Rh7 ; 4. Fg8 +, Rh8 ; 5. Ff7 +, Rh7 ; 6. Fg6 mat] 3. De4 +, Dg6 [3. ... g6 ; 4. De7 mat] 4. Fg8 +, Rh8 ; 5. Ff7 +, Rh7 ; 6. D × g6 mat) ; 2. Fg8 +, Rh8 ; 3. Ff7 +, Rh7 ; 4. Th8 + !!, R × h8 ; 5. De8 +, Rh7 ; 6. Dg8 mat. CQFD.
(K. - Najdorf, 1982).

Diag. 7 : 1. ... Tç1!! gagne la qualité car si 2. T × d2, Tf1 mat. Il suivit 2. F × d3, T × d1 ; 3. Re2, Tg1 ; 4. R × d2, T × g2 et Karpov gagna facilement.
(Kaplan - K., 1973).

Diag. 8 : 1. g4!, Df4 (1. ... De4 ; 2. Cg5!) 2. Fç1, De4 ; 3. Cg3.
(K. - Torre, 1973).

Diag. 9 : 1. Cd5! (avec deux menaces : 2. D × ç4 et 2. Ff4) Cd6 (ou 1. ... C × b2 ; 2. Ff4, De6 ; 3. Tdb1! capturant le Cavalier) 2. Ff4, De6 ; 3. F × d6!, D × d6 ; 4. Cf6 + gagnant la Dame noire.
(K. - Portisch, 1975).

Diag. 10 : 1. Fh7! et la menace 2. Dg8 suivi de 3. Ce4 mat permet de capturer les pions de l'aile-Dame : si 1. ... De8 ; 2. D × ç7 +, Rf8 ; 3. Ce4 avec un avantage décisif.
(K. - Smejkal, 1977).

Diag. 11 : 1. Cd × ç4!, C × ç4 ; 2. b4 +, Rd5 ; 3. Td1 +, Rç6 ; 4. C × ç4.
(K. - Larsen, 1978.)

Diag. 12 : 1. b3! et la Dame noire n'a pas de bonnes cases : si 1. ... D × b3 ; 2. F × f6 + R × f6 ; 3. T × b3. Si 1. ... Dç5 ; 2. d × e7 etc.
(K. - Spassky, 1979.)

Diag. 13 : 1. ... Cf3 + !! ; 2. g × f3 (2. Rh1, Cf2 mat) Tg6 + ; 3. Rh1, Cf2 mat.
(Kortchnoy - K. 1978.)

Diag. 14 : Td7!!, car si 1. ... F × d7 ; 2. D × f7 + !, T × f7 ; 3. T × f7 mat. Si 1. ... Te7 ; 2. T × e7, R × e7 ; 3. Df6 +, Rd7 (3. ... Rf8 ; 4. Dd8, mat) ; 4. D × g7,

etc. Ou encore, 1. ... f5 ; 2. D×f5+!! F×f5 ; 3. T×f5+, Df6 ; 4. T×f6+, Tf7 ; 5. T×f7, mat.
(K. - Kortchnoy, 1978.)

Diag. 15 : 1. Cf5!! (menace 2. Th7+ et 3. Dg7 mat). C×d7 ; 2. Dh2+! Rg8 ; 3. Dg3+ et 4. Dg7 mat. Ou 1. ... e×f5 ; 2. Dh2+, Rg8 ; 3. Dg3+ suivi du mat.
(K. - Csom, 1977).

Diag. 16 : 1. T×f7!!, R×f7 ; 2. D×g6+, Rf8 (2. ... Re7 ; 3. Dg7+, Re8 ; 4. Fg6 mat). 3. D×h6+, Re8 (ou 3. ... Rg8 ; 4. Dh7+, Rf8 ; 5. Dh8+, Re7 [5. ... Rf7 ; 6. D×d8] ; 6. Dg7+, Re8 ; 7. Fg6 mat) ; 4. Fb5+ !, Rf7 (4. ... Re7 ; 5. Dg7 mat) ; 5. Dh7+, Rf8 ; 6. Dh8+, Rf7 (6. ... Re7 ; 7. Dg7 mat) 7. D×d8 etc...
(K. - Geller, 1981.)

PAGE 83

Le tarot :
Problème n° 1 :

1. Pierre Paquot, futur champion de France a écarté les deux ♦, les deux petits ♥ et Dame et 9 de ♣ (3 points).
Il serait mal joué d'écarter dans sa longue à ♠, que l'on peut affranchir en jouant 3 ou 4 fois de la couleur. On dispose par ailleurs de solides reprises de main à l'atout, à ♥ et à ♣.
On écarte donc déjà deux ♥, deux ♦ et le 9 de ♣.
Le problème se pose pour la 6e carte. Celle-ci peut être le 2 de ♠ pour conserver Roi-Dame-Cavalier de ♣ (1 point), mais on risque alors de se faire couper un de ses honneurs à ♣ par un défenseur court dans la couleur.
2. Avec 21-20-19, vous songez bien sûr à prendre le Petit. Avec onze atouts et l'Excuse en Défense vous trouverez fréquemment le Petit 4e en défense et le 18 (ou le 17, 16 ou 15) 4e dans une autre main. Il faudrait donc donner d'abord un coup d'atout en-dessous, et jouer le 3 (2 points).
Néanmoins, si vous ne prenez pas le Petit, vous vous retrouverez avec votre longue à ♠ à affranchir et — si un défenseur vous tient dans cette couleur —, les autres pourront sauver leurs points.
Avant de jouer atout, il est préférable de voir d'abord ce qui se passe à ♠ en jouant deux ou trois fois de la couleur, selon les cartes fournies. Il sera alors toujours temps de songer au Petit (4 points).
Aux onze tables différentes où cette donne a été jouée, le Petit n'a été pris qu'une fois, par le Champion de France, pour le « top », alors qu'il apparaît imprenable. En fait, sur les quatre tours de ♠ joués par le preneur, Sud a coupé deux fois d'un petit atout, qu'Est a surcoupé. Nord n'a plus eu alors qu'à jouer le 21 et le 20 pour prendre le Petit devenu second en Est. Il s'agit d'une grossière erreur de Sud qui aurait dû couper le 4e tour de ♠ du 15 pour permettre à Est de sauver son petit. Les tops en attaque se prennent souvent sur des fautes de défense !
Les quatre jeux sont :
Donne ° 1 ; donneur Ouest.

A 21 20 19 12 9 6 3
♠ C 10 8 5 4
♥ R 9
♦ 8 A
♣ D C

A 16 10 E	A 13 11 7 1
♠ D 9 7 3	♠ 6 A
♥ V 7 6 5	♥ C 10 4 2
♦ C V 7	♦ D 10 6 5 4
♣ V 4 3 A	♣ 8 6 5

A 18 17 15 8 4 2
♠ R V
♥ D 3 A
♦ R 9 3 2
♣ 10 7 2

Chien :

A 14 5
♠ 2
♥ 8
♦ —
♣ R 9

Problème n° 2 :

Le problème est de savoir s'il faut entamer atout ; ce n'est pas mauvais avec 7 atouts dont 3 gros et la présence du 5 sec au Chien. Il faudrait alors entamer d'un petit (et non du 21 pour conserver la reprise de main). (1 point).

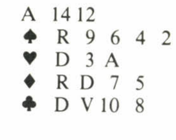
Vous aurez malheureusement la désagréable surprise de voir le Déclarant étaler une Poignée.

En tournoi duplicaté, où le Petit au bout a beaucoup d'importance, il est plus sage de chercher d'abord la coupe du Preneur puis de jouer éventuellement atout ensuite, selon le déroulement de la partie.

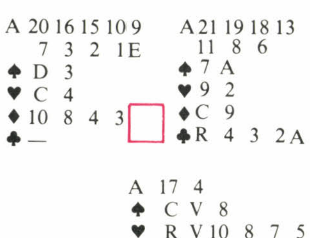
C'est ce qu'a préféré faire le jeune champion parisien Fabien Lacroix — qui avait terminé 2e —

en entamant du Roi de ♣ dans sa longue (3 points).
Le déclarant a ainsi chuté de 2 points (– 74) ; un déclarant audacieux a été le seul à mener le Petit au bout mais malheureusement... il se l'est fait prendre par Est pour un beau zéro !

Donne n° 2 ; donneur Sud.



A 14 12
♠ R 9 6 4 2
♥ D 3 A
♦ R D 7 5
♣ D V 10 8



A 20 16 15 10 9 7 3 2 1E		A 21 19 18 13 11 8 6
♠ D 3		♠ 7 A
♥ C 4		♥ 9 2
♦ 10 8 4 3		♦ C 9
♣ —		♣ R 4 3 2 A

A 17 4
♠ C V 8
♥ R V 10 8 7 5
♦ V 6 2 A
♣ C 6 5

Chien :
A 5
♠ 10 5
♥ 6
♦ —
♣ 9 7

Problème n° 3 :

1. Plusieurs écarts sont possibles :

Les trois ♦ et les trois ♣ (2 points) pour prendre les points dans ces deux couleurs.

Néanmoins, avec cette belle main d'atouts, vous pouvez vous ouvrir deux coupes en espérant prendre plus de points (notamment le Roi de ♠), soit écarter les deux ♠, les trois ♦ et un petit ♣ (3 points).

2. Sur 11 Preneurs, 6 ont montré la Poignée et 5 l'ont gardé cachée. Plusieurs éléments peuvent intervenir :

— tout d'abord, l'entame d'Ouest, notamment à ♥, ce qui vous avantage ;

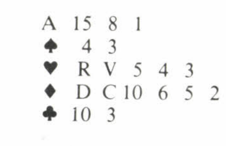
— ensuite, présenter la Poignée pourrait donner des renseignements à la défense (en particulier pour sauver le Petit en cas de chasse) ; cela n'est cependant pas déterminant car il faudra d'abord affranchir les ♥ avant de penser au Petit.

En cas de doute, il vaut mieux montrer sa Poignée pour des raisons psychologiques. En effet, en ne la montrant pas, vous pensez — inconsciemment peut-être — que vous allez chuter et vous risquez alors d'être mal inspiré.

Présentation de la Poignée : 2 points ; mais 1 point quand même si vous ne la présentez pas !

Le top a été obtenu par un Preneur qui a, une fois encore, bénéficié de la collaboration de la défense : Est a en effet eu la malheureuse idée de jouer atout (malgré la présentation de la Poignée), lorsqu'il fût en main en coupant à ♥, ce qui a permis à Sud de prendre le Petit de Nord.

Donne n° 3 ; donneur Nord.



A 15 8 1
♠ 4 3
♥ R V 5 4 3
♦ D C 10 6 5 2
♣ 10 3

A 19 16 11 4	A 17 14 13 10 E
♠ C 9 8 7 6 2 A	♠ R D V
♥ D C 2	♥ A
♦ —	♦ R V 9 3 A
♣ D 9 4 A	♣ C V 8 2

A 21 20 18 9 7 6 5 2
♠ 5
♥ 10 9 8 7 6
♦ 4
♣ R 6 5

Chien :
A 12 3
♠ 10
♥ —
♦ 8 7
♣ 7

Problème n° 4 :

On peut procéder par élimination :

— les ♠ sont anémiques et vous risquez d'affranchir les honneurs du Déclarant (voir la Dame au Chien), si vos partenaires vous font confiance (ce qui est leur rôle !),

— ♥ dans le singleton serait une atrocité, car vous pouvez songer à mener le Petit au bout,

— ♦ est délicat avec la fourchette Roi-Cavalier qui permet de prendre une Dame chez le Preneur (1 point quand même pour l'entame ♦),

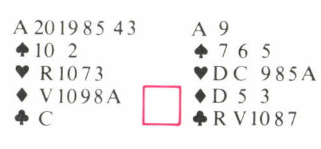
— ♣ est la couleur qui présente le moins de risques, si ce n'est de permettre au Preneur une impasse avec Roi-Cavalier (2 points).

Il reste l'entame atout qui est la meilleure malgré la présence du Petit. Il est fort possible que Nord ne détienne que deux bouts courts et vous l'empêcherez ainsi de couper les points de vos partenaires. Il sera toujours temps d'arrêter atout si vos partenaires sont faibles. Par ailleurs vos partenaires, notamment Est, auront sans doute une couleur évidente à jouer. Entame atout : 4 points.

Les quatre jeux :

Donne n° 4 ; donneur Ouest.

A 21 16 13 10 7 6 E
♠ R C V 9 4
♥ 6 4
♦ —
♣ 9 4 3 E



A 20 19 8 5 4 3	A 9
♠ 10 2	♠ 7 6 5
♥ R 10 7 3	♥ D C 9 8 5 A
♦ V 10 9 8 A	♦ D 5 3
♣ C	♣ R V 10 8 7

A 18 17 14 12 11 2 1
♠ 8 3 A
♥ 2
♦ R C 4 2
♣ D 6 2

Chien :
A 15
♠ D
♥ V
♦ 7 6
♣ 5

Barême :
De 13 à 19 points : vous auriez votre place en finale du Championnat de France.
De 7 à 12 points : vous êtes un joueur de bon niveau.
De 0 à 6 points : entraînez-vous !...

Problème n° 5 : trois entames sont interdites :
♥ - ♦ : c'est votre faiblesse et certainement la force du Preneur (de toute façon ce serait lui donner la main, puisque vous savez qu'il possède les deux rois rouges).
Et ♣ : vous ne possédez que des petites cartes dans cette couleur. De plus, il y en a deux au chien.
L'entame atout est possible mais peut s'avérer désastreuse si le Preneur a un jeu de points avec une longue à ♥ ou à ♦ (ce qui est probable au vu du chien) d'autant plus que l'apport de deux Rois au Chien améliore considérablement un jeu qui d'éventuellement faible au départ, devient certainement un gros jeu.
Mieux vaut entamer ♠, qui se révèlera peut-être la coupe du Preneur. C'est votre seule chance de le déborder.
Cette donne n'a pas été cotée ; elle est extraite du livre *Le tarot moderne,* éditions du Rocher, collection *J & S.*

PAGES 85 ET 86

Le Scrabble :

Les « anagammes » :
DISCALE + P = PLACIDES ;
DISCALE + U = ACIDULES ou ELUCIDAS ;
DISCALE + A = DECALAIS, DELACAIS ou DIACLASE ;
DISCALE + N = DECLINAS ou SCALDIEN ;
DISCALE + T = DELICATS ;
DISCALE + E = DECELAIS ;
DISCALE + S = DISCALES.
ANCIENS + F = FINANCES ;
ANCIENS + O = ENONCAIS ou CANONISE ;
ANCIENS + U = NUISANCE ;
ANCIENS + T = INSTANCE ou CANTINE ;
ANCIENS + R = INCARNES ou CRANIENS ;
ANCIENS + A = CAENNAIS ;
ANCIENS + L = LANCINES ;
ANCIENS + E = ENCENSAI ;
ANCIENS + S = CANNISSE.

Les Solitaires :
1. RE(M)UEUR
2. FUMA(B)LE
3. CAFE(T)AN
4. COULO(M)B
5. (T)OUBIBS
6. BUVA(B)LE
7. GABEGI(E)
8. FLA(G)ADA
9. AVATA(R)S
10. DAT(C)HAS
11. SQUAS(H)S
12. EM(B)ETEE

Les Benjamins :
• Avec REATES, on peut faire : DEGREATES, LAUREATES, RAGREATES, RECREATES, REGREATES.
• Avec STRIA, on peut faire : MAESTRIA.
• Avec BOREE, on peut faire : ELABOREE, JAMBOREE.
• Avec EGALAIS, on peut faire : SENEGALAIS.

Le deuxième coup :

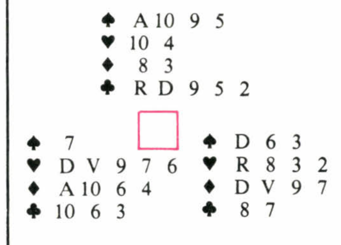
1. AY(M)ARAS,	3H,	108 pts
2. PRECUITE,	H1,	36 pts
3. EU(R)OPEEN,	8H,	86 pts
4. ANXIEUSE,	8A,	104 pts
5. SOLITUDE,	7D,	61 pts
6. ANKYLOSE,	8A,	158 pts
7. SBRINZ,	6E,	43 pts
8. REGENCY,	9G,	90 pts
9. AUX(Q)UELS,	5D,	114 pts
10. BISCUITEZ,	H1,	66 pts

PAGES 86 ET 87

Le bridge:
Problème n° 1 :
Sur cette séquence et en l'absence d'entame évidente, il est conseillé d'entamer dans une majeure. Ici ♠ est meilleur que ♥.
Problème n° 2 :
a. Vous devez déclarer 4 ♥ pour montrer votre contrôle ♥ et votre absence de contrôle à ♣ et à ♦.
b. L'enchère de cinq ♦ dénie en principe un contrôle ♣ et montre un contrôle du premier tour à ♦ (sans l'As de ♦, il aurait déclaré 4 ♠ et avec l'As ♦ et le Roi ♣ 6SA).

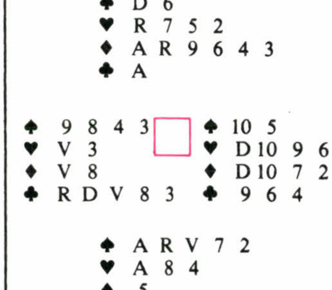
Problème n° 3 :
Sud doit éviter de perdre le contrôle du coup. Après avoir coupé la Dame de ♦, il doit jouer petit ♠ (et non pas As de ♠ et ♠). Sur la continuation ♦ le mort coupe et tire l'As de ♠ suivi des ♥ (sur le troisième tour Sud défausse un ♦). La défense prendra son atout maître quand elle voudra.

Problème n° 4 :



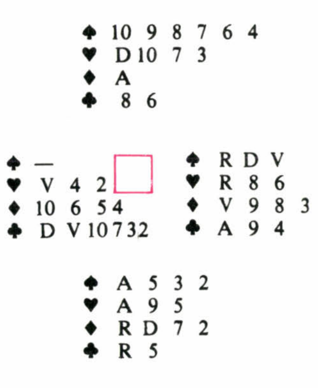
Il faut éviter qu'Est prenne la main car une contre-attaque ♦ peut être mortelle.
Pour ce faire, laisser passer l'entame (sauf si Est surprend du Roi), prendre la continuation ♥ avec l'As et jouer petit ♠ pour l'As et petit ♠ pour le valet (ce maniement de couleur n'est pas conforme aux probabilités, mais permet d'assurer le contrat quelque soit la position des atouts et le gisement de l'As de ♦).

Problème n° 5 :



Le mort fait la levée avec l'As de ♣. Il y a 10 levées en tête si les atouts sont bien répartis, les deux levées manquantes proviendront d'un affranchissement des ♦ dans le cas d'un partage normal 4-2.
La coupe de deux ♦ est très dangereuse si les atouts sont mal répartis, aussi il vaut mieux donner un coup à blanc à ♦. Est prend et rejoue le 10 de ♥ pris par l'As de Sud. On remonte au mort par la Dame de ♠ et l'on joue ♦ coupé en main. Il ne reste plus qu'à purger les atouts et aller encaisser les ♦ maîtres, avec le Roi de ♥.

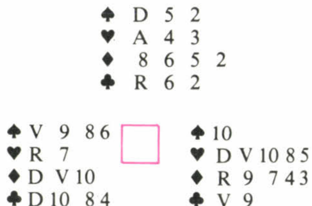
Problème n° 6 :



Le contrat est sur table si les atouts ne sont pas partagés 3-0. Il

faut donc dans la mesure du possible se prémunir contre cette éventualité.
A la 3e levée, Sud joue l'As de ♦, puis atout et constate le mauvais partage. Il donne alors trois tours de ♦ coupant le dernier, puis joue atout mettant Est en main. Celui-ci après ses deux levées d'atout est forcé de jouer sous son Roi de ♥ ou en coupe et défausse.
Cette donne provient du livre de J.-P. Meyer, *Du non classé à l'expert.*

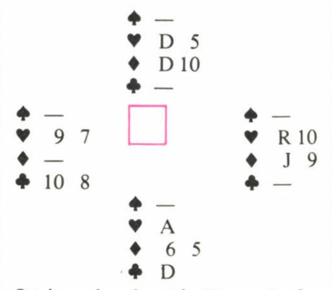
Problème n° 7 :



On ne peut avoir des problèmes qu'avec les atouts mal répartis et les ♣ 4-2.
Donner un coup à blanc à ♣. Est prend et joue la dame de ♥ pour l'As du mort. On tire l'As ♠ et la Dame ♠ découvrant le mauvais partage. Notre seule chance de gagner le contrat à ce stade et de réaliser tous les atouts séparément. Sud coupe un ♦ et remonte au mort par le Roi de ♣ pour couper un autre ♦. On tire l'As ♣ et la dixième levée proviendra du ♣ coupé au mort.

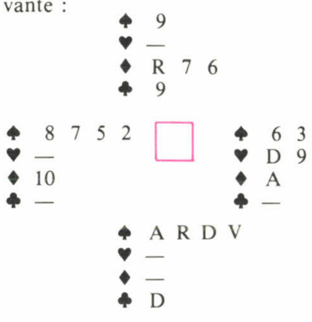
Problème n° 8 :
Nord a fait une enchère spéciale en ouvrant de 2 SA ; toutes les autres tables on a ouvert d'un ♥ et c'est donc Nord qui joue 4 ♥. Or toute entame d'Est, à part atout, donne une levée ; on est donc sûr que les autres tables réaliseront 11 levées. Il faut prendre tous les risques pour faire de même.
Prendre l'entame de l'As de ♦, revenir dans sa main par l'As de ♥ puis tenter l'impasse à la dame de ♦. Défausser deux ♠ sur As et Roi de ♦.
Cette donne est tirée du livre de Kelsey, *Match Point Bridge.*

Problème n° 9 :
Sur le quatrième tour de ♠, Sud doit jeter un ♣ et Nord un ♥. On prend le retour ♣ avec le Roi ♣, on tente l'impasse au Roi de ♥. On tire le Roi et l'As ♦ découvrant le mauvais partage on tire l'As de ♣ pour arriver à la position suivante :



On joue à présent la Dame de ♣, défaussant le 10 de ♦ du mort. Est est victime d'un squeeze « Criss Cross ».

Problème n° 10 :
Prendre l'entame avec le Roi de ♥, tirer l'As de ♥ et 8 de ♥ coupé. Petit ♣ pour le Roi et Petit ♣ en espérant l'As second. Ouest prend du Valet et rejoue le Valet de ♦ qui fait la levée. Sud coupe le deuxième tour de ♦ et joue ♣ pour établir une levée à ♣. On arrive à la position suivante :



L'As de ♦ oblige Sud à la coupe et Ouest réalisera un atout de longueur consommant la chute.
Si l'As ♣ avait été second le déclarant aurait réalisé son contrat avec une levée de mieux, mais il s'est exposé à être raccourci. Il aurait dû après avoir réalisé son Roi de ♣ jouer sa Dame de ♣ ; Est n'aurait pas eu de meilleur retour qu'atout et le déclarant aurait gardé la maîtrise complète du coup.

Barème :
De 41 à 35 pts : Vous êtes un champion.
De 34 à 29 pts : Très bon score. Bravo.
De 28 à 22 pts : Bon résultat.
De 21 à 17 pts : Résultat assez moyen.
De 16 à 8 pts : Vous me decevez beaucoup.
De 7 à 0 pts : Vous n'avez sûrement pas cherché assez longtemps, ou sinon...

PAGES 88 ET 89

Les dames :

Diag. 1 : 38-32 (27 × 38) 48-42 (38 × 47) 29-24 (47 × 20) 25 × 3 (B+).
(Delhom-Schurer, 6e ronde).
Diag. 2 : 24-20 ! (14 × 23) [la prise majoritaire est prioritaire

donc obligatoire] 28 × 26 (B + 1). (Hermelink-Hilarion, 5e ronde).
Diag. 3 : 37-31 ! **A** (12-17) **B** 38-33 (17-22) **C** 27 × 18 (13 × 22) 31-27 **D** (22 × 31) 36 × 27 (14-19) 33 × 22 (5-10) 34-29 (24 × 33) 39 × 28 (B + 1).
(Hermelink-Wassink, 3e ronde).
A : le seul coup pour gagner le pion noir 28 isolé. Sur 38-32 ? (24-29) avec jeu égal sur 38-33 ? (13-19) 33 × 22 (24-29) 34 × 23 (19 × 17) égalité. Sur 34-30 ? (28-32) 30 × 10 (32 × 21) suivi de 5 × 14
B : les noirs doivent tenir compte de la menace suivante : 27-21 (16 × 27) 31 × 33 (B + 1). Et sur (28-32) 31-26 (32 × 21) 26 × 6 (B +). Sur (11-17) 38-33 ! (17-21) 33 × 22 (21 × 32) 34-29 (24 × 33) 39 × 37 (B + 1). Le coup du texte est donc plus résistant.
C : sur (14-19) par exemple 33 × 22 (17 × 28) 27-21 (16 × 27) 31 × 33 (B + 1). Sur (17-21) 33 × 22 (21 × 32) 22-18 (13 × 22) 34-29 (24 × 33) 39 × 6 (B +).
D : la manœuvre finale pour gagner le pion isolé.
Diag. 4 : 37-32 ! Une attaque contre le pion le plus avancé du camp noir commence (11-16) **A** 32 × 21 (16 × 27) 41-37 (6-11) 37-32 (11-16) 32 × 21 (16 × 27) 42-37 (22-28) **B** 30-24 ! (19 × 30) 34 × 25 ! (23 × 34) 39 × 30 (18-23) **C** 37-31 (27-32) 38 × 27 (B + 1).
(Palmer-Van den Borst, 3e ronde)
A : sur (27-31) 36 × 27 (22 × 31) 32-28 (23 × 32) 38 × 36 (B + 1).
B : sur (2-7) 37-32 (7-11) 32 × 21 (11-16) 47-42 (16 × 27) 42-37 (22-28) [sinon l'attaque du pion 27 par 37-32 gagne] 30-24 (19 × 30) 34 × 25 (23 × 34) 39 × 30 (28-33) 38 × 29 (27-32) 37 × 28 (18-23) 29 × 18 (13 × 33) 25-20 (15 × 24) 30 × 19 (8-13) 19 × 8 (3 × 12) 35-30 (12-18) 30-24 (18-23) 36-31 (23-28) 31-27 (33-39) 43 × 34 (28-33) 49-43 (33-39) 27-22 (39 × 19) 22-18 (B +).
C : 1. (8-12) ? 25-20 (15 × 24) 30 × 17 (B + 2).
2. (18-22) 38-32 (27 × 38) 43 × 23 (9-14) 23-19 (13 × 24) 30 × 10 (15 × 4) (B + 1).
Diag. 5 : (27-31) 36 × 27 (13-19) 24 × 13 (8 × 48) (N +).
(Martens-Palmer, 4e ronde).
Diag. 6 : 27-21 (26 × 17) 28-22 (17 × 28) 32 × 14.
(Ruesink-Schurer, 2e ronde).
Diag. 7 : 44-40 ! (35 × 44) 49 × 40 ! (3-8) **A** 27-21 ! (16 × 27) 31 × 22 ! (24-30) **B** 25 × 34 (19-23) 28 × 19 (17 × 28) **C** 32 × 23 (13 × 24) 40-35 ; les noirs abandonnent.
(Guinard-Los, 1re ronde).
A : 1. (12-18) ?? 27-21 (16 × 27) 32 × 23 (B + 2).
2. (13-18) ?? 27-21 (16 × 27) 31 × 15 (B + 3).
3. 10-15 40-35 15-20 [sur (3-8) 25-20 (14 × 25) 28-22 (17 × 28) 32 × 3 (B +)] 39-34 (3-8) 27-21 (16 × 27) 31 × 22 (19-23) 28 × 10 (17 × 48) 25 × 3 (48 × 25) 10-5 et les blancs gagneront avec les deux dames en fin de partie. C'était tout de même cette variante qui devait être choisie car elle est relativement la meilleure.
B : 1. sur (17-21) 26 × 17 (12 × 21) 22-18 (13 × 22) 28 × 26 (B +).
2. sur (12-18) 40-35 (18 × 27) 32 × 3 (B +).
3. sur (10-15) 40-35 (15-20) 36-31 (12-18) 39-34 (18 × 36) 37-31 (36 × 27) 32 × 3 (B +).
C : sur (14 × 23) 40-35 (17 × 28) 33 × 22 (12-17) 34-29 (23 × 34) 39 × 30 (17 × 28) 32 × 23 (B + 1).

Diag. 8 : 43-38 (2-7) **A** 27-21 ! (17-22) 48-42 (22-28) **B** 23 × 32 (13-19) 21-17 (12 × 21) 26 × 17 (19-23) 49-43 (14-19) 42-37 (7-12) 17-11, etc. (B +) au 50e temps.
(Guinard-Stokkel, 5e ronde).
A : 1. sur (13-19) 48-42 (19 × 28) 33 × 11 (24 × 44) 49 × 40 (B +).
2. sur (17-22) 26-21 (22 × 31) 21-17 (12 × 21) 23 × 3 (21-26) 38-32 (B +).
B : 1. sur (7-11) 21-17 (12 × 21) 23 × 3 (B +).
2. sur (13-19) 49-44 (19 × 28) 21-17 (12 × 21) 26 × 17 (22 × 11) 33 × 2 (24 × 33) 39 × 28 (11-16) 2 × 11 (16 × 7) (B + 1).
Voyant les deux variantes ci-dessus les noirs donnent le pion sans compensation tout en espérant tirer profit de mon manque de temps à la pendule.

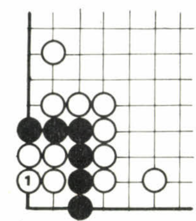
Diag. 9 : 41-36 ! **A** (17-22) **B** 28 × 17 (21 × 12) 42-37 (9-13) 47-42 (7-11) 33-28 ! (10-14) **C** 37-31 (26 × 37) 42 × 22 (14-19) **D** 38-33 (20-25) 34-30 (25 × 34) 39 × 30 (24-29) 33 × 24 (12-18) et les noirs abandonnent.
(Guinard-Hermelink, 4e ronde).
A : amorce un plan de jeu qui consiste à gagner le pion noir 27 en jouant 42-37, 47-42, 37-31 et 42 × 22 (B + 1).
B : sur (7-11) 42-37 et sur (11-16) les blancs placent le coup de l'Express par 28-22 (27 × 18) 37-31 (26 × 37) 38-32 (37 × 28) 33 × 4 (B +).
C : rien de mieux 1. sur (13-19) 28-23 (19 × 28) 37-31 (26 × 37) 42 × 33 (B + 1).
2. sur (12-18) ou (13-18) « l'entrée en lunette » par 28-22 gagne.
3. sur (12-17) 37-31 (26 × 37) 42 × 22 (8-12) 34-30 (B + 1).
4. (20-25) 34-30 (25 × 34) 39 × 19 (13 × 24) 37-31 (26 × 37) 42 × 22 (8-13) 38-33 (15-20) 43-39 (B + 1).
5. (11-16) 34-30 (24-29) 30-25 (10-14) 37-31 (26 × 37) 42 × 22 (12-18) 28-23 (18 × 27) 23 × 34 (B + 1).
D : sur (12-18) 34-30 (18 × 27) 30 × 10 (15 × 4) (B + 1).
Diag. 10 : 24-20 (15 × 24) 36-31 (27 × 36) 47-41 (36 × 47) 37-32 ! (47 × 40) 32 × 3 (25 × 34) 3 × 6 !! et les noirs abandonnent ne pouvant empêcher la prise de leur dame, celle-ci n'a aucune case à sa disposition, et celle de leur pion 34. (Crombet-Grégoire, 2e ronde).

PAGE 91

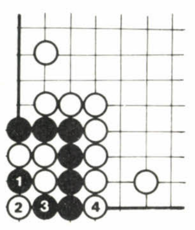
Le backgammon :
Diag. 1 : Compte de course : Noir 58 ; Blanc 68.
Aux alentours du compte de 60, il convient de doubler avec une avance supérieure ou égale à 7. Un retard supérieur à 10 doit entraîner le refus de l'adversaire. Ici, Noir double avec raison et Blanc peut accepter.
Diag. 2 : Il convient d'avancer un des pions arrière. De 5 cases ou de 7 cases ? Avancer un pion de 5 cases, N4 → N9 et B5 → B3, autorise des frappes en retour (return shots), si Noir vient à frapper en N9 ; ce qui n'est pas le cas si Blanc joue N4 → N11.
Diag. 3 : Que Blanc joue B3 → sorti et B1 → sorti, ou B3 sorti et B3 → B2*, Noir a autant de chances de frapper Blanc au coup suivant. Blanc doit frapper Noir, le retardant légèrement dans tous les cas et de façon tragique si Noir vient à jeter 1-1 au coup suivant. C'est le meilleur moyen d'infliger un gammon à Noir, car en frappant ou en ne frappant pas, Blanc sortira ses pions en un même nombre de coups (dans le premier cas : 7 pions à sortir, dans le deuxième : 8 pions, ce qui revient au même).
Diag. 4 : Le problème posé est identique au précédent à ceci près : ici, Blanc compte 8 pions et devra jouer B3 → sorti et B1 → sorti, pour se retrouver avec 6 pions à sortir au coup suivant au lieu de 7 en frappant.
Diag. 5 : Blanc doit jouer B8 → B2 et B6 → B5. Au coup suivant, tous les jets de dés lui permettent de sortir un pion et d'éviter le gammon. (Pourvu que Noir n'ait pas jeté de doublet).
En jouant « instinctivement » B8 → B2 et B7 → B6, Blanc peut être affligé du navrant 5 et 4.
Diag. 6 : Blanc a besoin de couvrir le pion B1 et d'extraire le pion en N3 ; ce que seul un 4 permet de réaliser. Or, on note que le pion en B5 a besoin du même 4 pour couvrir B1. En conséquence, Blanc va diversifier en jouant N12 → B 11 et B5 → B4 ou bien B5 → B2. Cette dernière solution sera préférée, car le doublet 5-5 se révèle catastrophique si on a joué la première solution.

PAGE 94

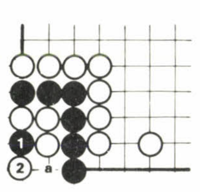
Le go :



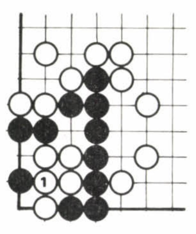
Diag. 1a : Blanc avec 1 obtient une forme en 4 carrée et noir est mort. (La forme intérieure qu'il obtient en capturant les pierres blanches ne lui permet pas d'avoir deux yeux.)



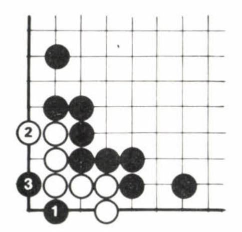
Diag. 1b : 1 est le point vital. Après 3, blanc n'a pas le droit de connecter en 1 (suicide) ; après 4 , noir joue 5 en 1 et vit.



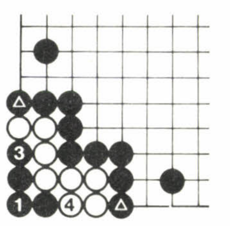
Diag. 2 : Noir ne peut pas vivre. s'il tente la même manœuvre qu'en 1b, il ne peut pas approcher en **a** car il se met en *Atari*.



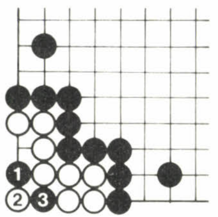
Diag. 3 : Blanc avec 1 obtient une forme en 5 et noir est mort (voir 1a).



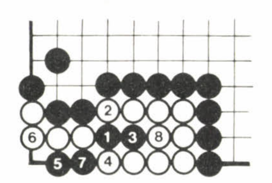
Diag. 4 : 1 est le point vital ; si noir joue 1 en 2, blanc répond en 1 et vit. Après 3, blanc est mort : voir explications dans les diagrammes suivants (4a et 4b).



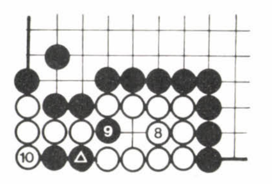
Diag. 4a : c'est la règle de 4 en L dans le coin. Blanc ne peut pas capturer les pierres noires (forme en 3) ; c'est donc noir qui va boucher les libertés du blanc, pour la preuve ; d'abord les libertés extérieures ▲, puis en 1, blanc ne répond pas, et 3 : blanc est en *Atari* et capture en 4. (voir diag. 4b).



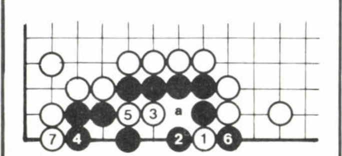
Diag. 4b : après que blanc a capturé quatre pierres noires, noir joue 1 ; blanc tente en 2 de créer un *Ko* et noir prend en 3. Mais ,il n'y a pas *Ko* parce que ceci se passe après la fin de la partie.
En fait, ce petit problème fait partie de la règle japonaise complète.



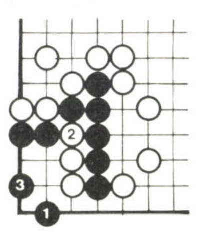
Diag. 5a : 1 est naturel, mais 3 et 5 sont astucieux ; le piège Est se referme inexorablement ; après 8, voir 5b.



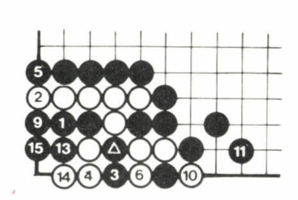
Diag. 5b : après 8... noir rejoue à l'intérieur en 9 ; blanc prend 2 pierres en 10 et avec 11 noir rejoue en ▲.



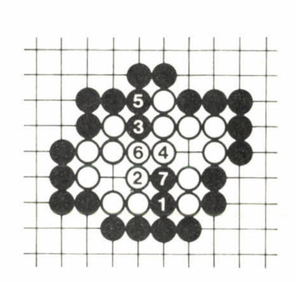
Diag. 6 : le *Hane* porte la mort ; après 3, noir essaie de former un œil avec 4, mais quand blanc joue 5, il ne peut pas approcher en **a**.



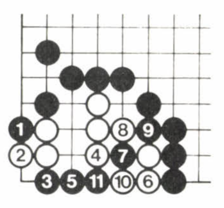
Diag. 7 : le *Tesuji* vital est en 1 ; 3 assure la connexion.



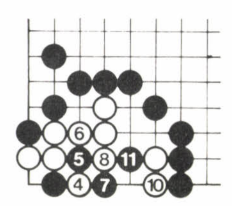
Diag. 8 : 7 en ▲, 8 en 3, 12 en ▲. Avec 15, noir obtient la forme en 5. Si à la place de 4, blanc joue 13, noir réplique en 14.



Diag. 9 : 1 est le seul coup ; 2 est la meilleure défense ; vérifiez qu'après 3 il n'y a rien à faire. Je donne ici une séquence, mais d'autres arrivent au même résultat.



Diag. 10a : la combinaison du *Hane* 1 et du point vital 3 est fatale ; mais il faut encore trouver 7. Une variante est donnée dans le diagramme 10b.

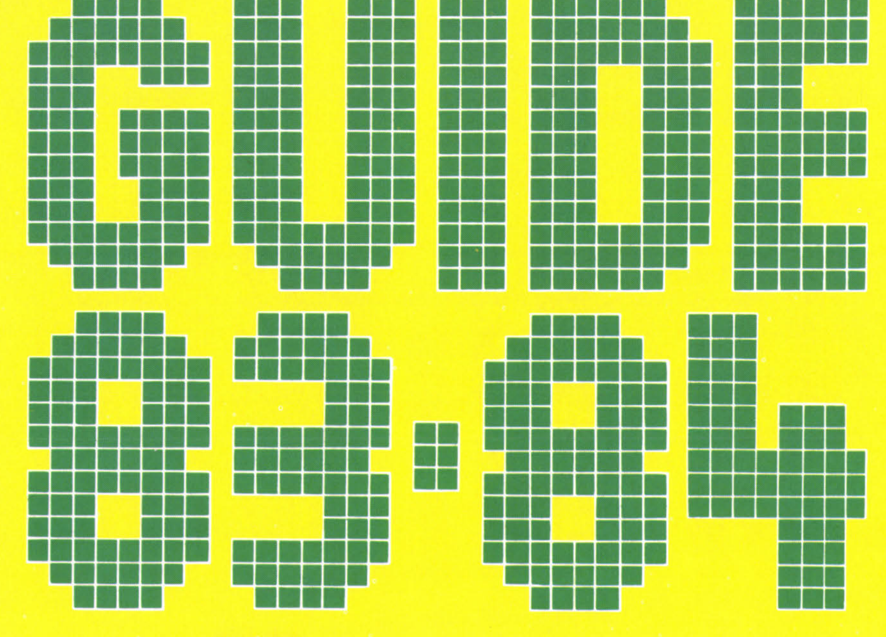


Diag. 10b : 9 en 4. Si blanc essaie 4, la séquence se termine avec 11. ●

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1248. Imprimé en France. Imprimerie de Montsouris.
N° de commission paritaire : 62675. Photogravure couverture et encart : Vanves Offset Graphic.

LE DOCUMENT ESSENTIEL

bientôt paraîtra le



DE

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL

au sommaire

- Panorama des ordinateurs valant jusqu'à 60 000 F (plus de 180 matériels)
- Tableau récapitulatif de tous les O.I. dans plusieurs configurations
- Panorama des imprimantes pour ordinateur individuel (plus de 80 matériels)
- Réactualisation de bancs d'essai de matériels parus dans L'O.I.
- Revue des bancs d'essai de logiciels parus dans L'O.I. depuis le n° 34
- Annuaire des fournisseurs et des clubs : plus de 1500 adresses
- Le point sur les nouveautés parues depuis l'été 82
- Dictionnaire de l'informatique individuelle
- ... Et une série pour vous "guider" sur le chemin de votre informatisation individuelle

à partir du 15 septembre 1983
35 FF* chez votre marchand de journaux

Pour recevoir le Guide 83-84 dès sa parution, il vous suffit d'envoyer vos nom et adresse ainsi qu'un chèque de 35 FF* à L'ORDINATEUR INDIVIDUEL (GUIDE 83-84), 39, rue de la Grange-aux-Belles, 75484 Paris Cedex 10

*Etranger 40 FF. *Une déduction de 5 FF est accordée* **aux abonnés** *sur envoi de la dernière étiquette d'expédition.*


Pub débile !
Si tu veux jouer à l'idiot, on sera deux !
BAZAINE/DFS
PRENDS UNE CARTE
MAD
Si vous tentez chaque jour de pondre un œuf suspendu au-dessus du sol et les jambes croisées, vous êtes certainement un copain d'Alfred. Vous savez bien ! Alfred E. Neuman !
L'inventeur génial d'un jeu complètement idiot et parfaitement irrespectueux. Il s'agit de se débarrasser le plus vite possible de la somme d'argent qui vous est allouée en début de partie. Et pour cela, vous n'hésiterez pas à insulter honteusement votre voisin. Pondre un œuf. Faire le pitre. Donner libre cours à toute votre mauvaise foi.
Enfin ... tout cela vous rendra complètement idiot en moins d'une heure. Idiot, mais content.
Le jeu de MAD magazine
MIRO-MECCANO
jeux de société
"Des jeux de bonne société."